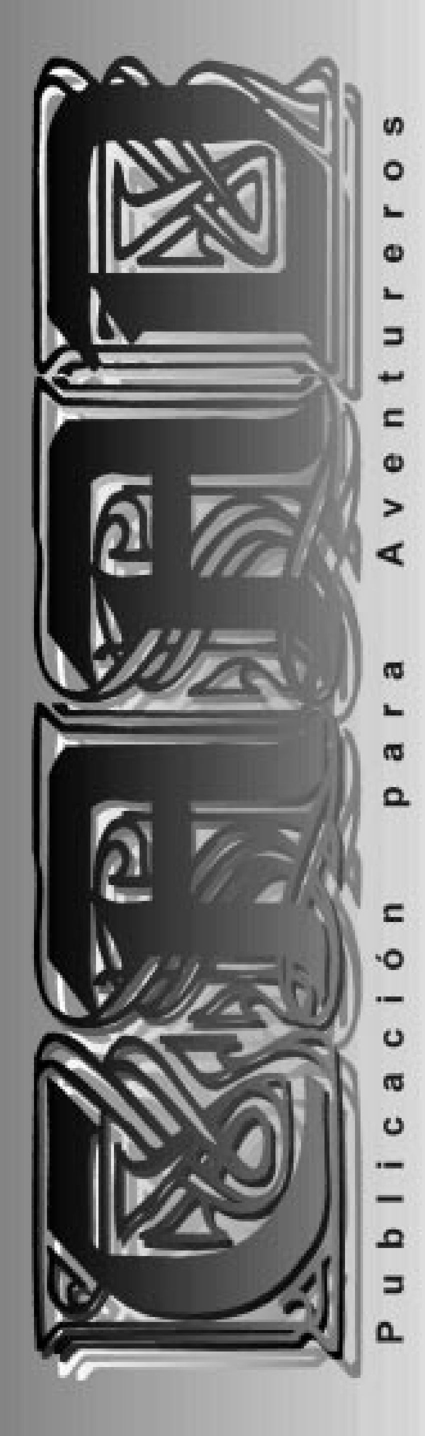


Enero-Febrero 1998

Año X - 4ª Epoca - 12ª Suscripción

33

Participa en el renacimiento de la AVENTURA



Concurso Nacional de Aventuras

EDICIÓN 1998

... Y además ...



Archivo de soluciones

Técnicas anti-cheating

NMP vs SINTAC

Comentarios

Monkey Island III

Broken Sword II

Blade Runner

CAAD Nª 33

(12ª Suscripción)

Publicación bimestral
(y lo digo muy en serio)

Ediciones CAAD
Apartado de correos 319
46080 - Valencia (Spain)
Telf.: (96) 369 95 71
E-Mail: caad@arrakis.es

Página en internet
http://www.arrakis.es/~caad

Han participado

El Director
Juan J. Muñoz Falcó

El Subdirector
José Luis Cebrián

El Impresor
Antonio Fernández

Los Redactores
Melitón Rodríguez
Javier San José
Dardo/LLFB
Daniel Cárdenas
Julio Gómez
Kiko
Emilio Martínez
El Clérigo Urbitain
Jorge Louzao

SUMARIO

EDITORIAL

Por: José Luis Cebrián

Aquí me tenéis disfrutando de la paliz... estooo... del honor y del privilegio de poder escribir nada más y nada menos que la editorial de vuestro fanzine amigo. Llegamos a tu puerta con esperanza, con ganas de trabajar y encima, con puntualidad. Hemos retomado la bimestralidad del fanzine, y este CAAD 33 vuestro es, con pleno derecho, el flamante número de Enero-Febrero. Empezamos año, empezamos etapa, y esta vez, empezamos novedosa edición en disco. Hay tantas cosas nuevas que casi diría que el CAAD nace de nuevo.

Esperamos con ansia vuestras agradables colaboraciones, las que por cierto no he visto en abundancia precisamente. Me encantaría leer vuestras opiniones sobre el estado de la aventura y las posibilidades de levantarla, sobre todo. Al diablo con la pereza, os quiero ver escribiendo. Estamos haciendo sitio para vosotros.

Tengo la esperanza de que este año 98 pueda subtitularse como el año en que la Aventura nació de nuevo. Aunque claro, la Aventura no va a nacer por generación espontánea: es preciso un gran trabajo, pero no el de una persona o un grupo, sino el trabajo de todos ¡tu trabajo incluído! Os propongo que hagáis una aventura de texto. No hace falta que sea la ultimísima aventura que salvará el mundo del legado gráfico, una sencilla ya está bien: tengo más fe en las aventuras sencillas, que se hacen pronto y pueden salir muchas, que en los macro-proyectos destinados a acabar con todo y al final tienden a ser lentos en aparecer y propensos a la desaparición. En este nuevo número se inicia un segundo concurso de aventuras. No tiene el impresionante premio del fracaso del año pasado, pero no está nada mal, y además la participación parece que va a ser pequeña, con lo que todos tenéis muchas posibilidades de haceros con el premio. ¿Qué tal si participas? Aunque no seas un programador consumado, recuerda que tienes a tu alcance parsers sencillos, como SINTAC o NMP. Si por desgracia tu dominio de los parsers y lenguajes es demasiado pobre, te recuerdo que hay un concurso de argumentos en marcha: si tu historia es buena, tendrás tu aventura materializada sin más esfuerzo que el de escribirla, y podrás participar con ella. En definitiva, no hay excusas para no colaborar en el levantamiento. Este año vamos a por todas. La Aventura sobrevivirá.

Y mientras tanto, el CAAD sigue llegando a sus socios... Un CAAD que cada vez más, se acerca a su décimo aniversario. Si señor, después del verano de este año llegará el sensacional momento de conmemorar diez años de soporte aventurero. Me han chivado que habrá una pequeña sorpresilla para entonces... Ya veréis.

Mientras tanto, aquí tenéis el CAAD 33. Es todo vuestro.■



NOTICIAS

Por: La Redacción

Carlos Sisí ha confirmado su regreso al mundillo aventurero. Actualmente se encuentra desarrollando con el SINTAC el proyecto que quedó en el aire tras cesar en la producción aventurera, TERMIGHT. En sus propias palabras: *«ha pasado mucho tiempo, y hace mucho tiempo también que no cierro los ojos y veo duendes, trolls, casas embrujadas y demás. A lo mejor la aventura que haga ahora será mejor técnicamente (te aseguro que los PSI que tengo YA hechos son un total destroy), pero... a lo mejor no tiene el «feeling» y el encanto de aquellos juegos que hice en mi adolescencia (sniff, sniff)»*.



Dos proyectos de Vicente Tarín andan en marcha, por ahora ninguno de ellos con nombre. El primero es una aventura de corte futurista en la que encarnamos a un policía que debe desentrañar unos misteriosos asesinatos. El desarrollo de la aventura está al 30%, faltan los objetos y especificar más los problemas, pero ya están esbozados algunos de los PSI más importantes y algunas localizaciones interesantes. La segunda aventura transcurre en el castillo de un cierto Archivero muy famosillo en el mundo aventuril. Somos un socio del CAAD al que le ha tocado una visita al venerado viejales. El castillo tiene varios sectores que conducen a zonas de aventura, cada una con una ambientación distinta y sin relación entre sí, que se juegan como distintas mini-aventuras.



Pedro Pinillas y su GATO son noticia, y no es que hablemos de su felino, sino del título de la aventura que está desarrollando. En ella tenemos que localizar y capturar a un gato dentro de una casa para recuperar el collar que lleva. Desarrollada en CAECHO? 1.3, dispone de 20 localidades, más de 30 objetos y dos PSI. ¡Que no se nos escape!



Aunque más que un proyecto es casi una realidad, según nos ha confirmado su autor, el 14 de febrero verá la luz el proyecto FÜHRER. El candor de la fecha elegida contrasta vivamente con el tema de la aventura: Hitler no se suicidó en el búnker de la Cancillería, y tras diez años de reorganización, va a tratar de imponer el IV Reich. La aventura es solo texto, y se ha empleado el NMP 5 para desarrollarla.

CONCURSO NACIONAL DE AVENTURAS

EDICIÓN 1998

Por: La Redacción

diciones CAAD, Errata Choft, y Exterminio Software, organizan el

CONCURSO NACIONAL DE AVENTURAS

En su Edición 1998. El objetivo del citado concurso es seleccionar un programa de aventura que obtendrá como premio 50.000 pesetas, cuantía que puede aumentar en función de la adhesión de nuevos patrocinadores.

El concurso está regulado por las siguientes

BASES

❶ Pueden participar todas las aventuras gráficas o conversacionales realizadas para ordenadores PC, recibidas por el CAAD antes del 31 de diciembre de 1998.

❷ La aventura debe ir acompañada de instrucciones, solución completa, notas, y todo aquel material que el autor considere necesario para ayudar a evaluar la aventura.

❸ La aventura puede ser remitida en discos de 3" 1/2 o en CD-ROM.

❹ Las aventuras en concurso serán evaluadas por un jurado oficial compuesto por tres destacados miembros del mundo de la aventura, así como por otro jurado popular, compuesto por todo aventurero que lo desee, ya que las aventuras que entren a concurso estarán disponibles para ser descargadas en Internet u obtenidas desde el CAAD. Finalmente, se obtendrá la media de todas las puntuaciones obtenidas.

El fallo será emitido en cuando se computen todas las puntuaciones, siendo la fecha tope marzo de 1999. Los datos se publicarán en todos los medios posibles, además de informar por correo a todos los concursantes.

Los campos concretos a puntuar en cada aventura son:

Ambientación: Modo en que recrea a lo largo de su desarrollo el guión en que se basa.
Jugabilidad: Facilidad de manejo de la aventura, amigabilidad del entorno y respuestas correctas a nuestras acciones.
Gráficos/sonido: Obvio... 8-)
Ambientación: Historia en que se basa la aventura.



Dificultad: Capacidad de la aventura de poner a prueba nuestras habilidades aventureras. Problemas ilógicos y dificultad inútil merecen baja nota, al igual que una aventura simplista.
Valoración General: Impresión general que ofrece la aventura, sin necesidad de ser una media de los anteriores campos.

La puntuación variará de 0 a 10, representando el 0 una calidad nula, y el 10 la perfección suma.

❺ Las aventuras deben ser de distribución libre y gratuita, para poder ser evaluadas popularmente, tal y como se detalla en el punto anterior.
❻ Las aventuras NO estarán sujetas a ningún tipo de compromiso con los organizadores, y sus creadores las podrán distribuir o comercializar de la forma que más conveniente crean, no teniendo los organizadores ningún derecho, ni sobre las ganadoras ni sobre las demás. De todos modos, es obligatorio cumplir el punto 4 para participar en el Concurso.
❼ Los premios podrán declararse desiertos si el jurado entendiese que ninguna de las aventuras presentadas reúne calidad suficiente, es decir, si la media global de puntuaciones, o la valoración general es inferior a 5.
❽ Existirá un único primer premio de 50.000 pesetas en metálico más placa conmemorativa. Serán seleccionados además 2 finalistas, aparte del ganador, que obtendrán una placa acreditativa de la calidad de su programa.

Como véis hemos intentado crear las condiciones más favorables (y el premio más jugoso), para que todos os sintáis animados a participar, y así convertir este en el concurso de creación de aventuras más importante de España. Eso sí, tened en cuenta el punto 7, se exige calidad. Las aventuras deben remitirse a la siguiente dirección:

Ediciones CAAD
Apartado 319
46080 VALENCIA

Y para un contacto más rápido, aquellos con acceso a Internet pueden emplear esta dirección de e-mail caad@arrakis.es o visitar la página del CAAD, con la última información sobre el certamen en http://www.arrakis.es/~caad.

PLAZOS

El plazo de admisión de programas se cerrará el 31 de diciembre de 1998.

NOTAS FINALES

- Ningún miembro del jurado (oficial o popular) podrá participar en el concurso.
- No se permite evaluar ni puntuar una aventura a su autor o autores. Las votaciones no pueden ser anónimas, y serán expuestas públicamente en el CAAD.
- No se tendrá en cuenta el lenguaje de programación ni herramientas empleadas.
- Cualquier contingencia no contemplada en las presentes bases será resuelta inapelablemente por los organizadores.■



LOS 10 MEJORES

Por: La Redacción



Desde el CAAD 30 que no nos encontrábamos con esta sección. También es verdad que el mundillo aventurero estaba algo de capa caída, pero ahora todo esto está cambiando, afortunadamente. Vamos a repasar la utilidad de esta sección, pues algunos la habrán olvidado, y otros se encuentran con ella por vez primera: Se trata de, mediante vuestros votos, indicar qué aventuras os parecen mejores de entre las disponibles actualmente, sin importar en qué idioma u ordenador fueron originalmente creadas. Como se puede comprobar en la lista, existe un elevado número de aventuras de Spectrum, ordenador que fué un auténtico reducto aventurero. Bien cierto es que no había mucho a lo que votar en PC, salvo la producción de Aventuras AD. Ahora tenéis mucho entre lo que escoger, y con vuestros votos se actualizará la lista con nuevas creaciones... si creéis que lo merecen, claro. Esta es la lista:

Aventura conversacional	Tendencia
La Aventura Original	=
Cozumel	=
Los Misterios del Gusano	+
Chichen Itzá	-
Barbarian Quest	+
Negra Noche	+
Jabato	+
Templos Sagrados	-
Don Quijote	-
The Hobbit	-

Aventura gráfica	Tendencia
Monkey Island III	=
Hollywood Monsters	=
Broken Sword II	=
Dráscula	=
Tomb Raider	=

Evidentemente lo de Tomb Raider es coña...

Y además esta sección vuelve a ser doble, con un segundo apartado para Aventuras Gráfico-Animadas, que se abandonó poco después de su nacimiento debido a su poco éxito social. Sin embargo lo abrimos nuevamente, pues las creaciones de hoy en día disfrutan de una creciente calidad.

No hemos podido recuperar el índice social de votos, y mantener la última lista hubiese sido inútil, debido a su antiguedad y lo rápidamente que envejecen estas aventuras comparadas con las conversacionales, por lo que basándonos en las preguntas realizadas en el grupo de news que se creó a iniciativa CAADiana, extraemos el segundo listado, que vosotros os encargaréis de dilucidar a partir de ahora■

II PREMIOS CAAD A LA AVENTURA

Por: La Redacción

Bueno, por fin tiene aquí su resultado final esta añeja convocatoria. Hace tiempo (muuuucho tiempo) que se abrió el plazo de admisión de votos para aquellas que vosotros considerabais las mejores aventuras en nada menos que seis categorías.

Se han recibido votos con las tarjetas oficiales de votación, mediante cartas, e incluso por e-mail. Tras computarlos todos, se ha llegado al siguiente resultado:

MEJOR GUION .... Chichén Itzá
MEJOR AMBIENTACION .... Los Vientos del Walhalla
MEJOR CONJUNTO DE PSI .... Memorias de un Hobbit
MEJORES GRAFICOS .... Negra Noche
MAYOR ORIGINALIDAD .... El Anillo
MEJOR AVENTURA .... Los Misterios del Gusano

Enhorabuena a todos los ganadores, que recibirán próximamente en su domicilio un diploma CAADiano acreditativo de la calidad de su aventura, refrendada por la experta opinión de la masa social del CAAD, o lo que es lo mismo, ¡la aventura española en su esencia pura!

Por último, creo que voy a cambiar la denominación de este concurso, para evitar confusiones con el Concurso de Aventuras, que también tiene carácter anual. A no ser que por petición social (ya sabéis que aquí vosotros sois los que decidís cómo llevar el CAAD... desde la redacción nos limitamos a plasmar vuestras indicaciones) se escoja un nombre alternativo, propongo que esta sección se llame Aventura XX. Lo de XX no tiene connotaciones pornográficas, sino que en su lugar debe ir un número, referente al año juzgado. Más claro, los resultados que acabáis de ver, pertenecen a Aventura 97. Y desde ahora mismo se abre el plazo de admisión de votos para Aventura 98. Es decir, durante 1998 se admiten vuestros votos para escoger la mejor aventura del año 1998 (de entre todas las editadas para cualquier sistema y de cualquier año, tal y como se decidió popularmente en el Feedback).

Pues nada, como decía aquél: A votaaaaaaaar...

Nota Final: Evidentemente, la convocatoria del año 2000 no se llamará «Aventura 00» sino «Aventura 2000». ■



I CONCURSO NACIONAL DE DESARROLLO DE ARGUMENTOS

Por: La Redacción


diciones CAAD organiza el I Concurso Nacional de Desarrollo de Argumentos para Aventuras Conversacionales. El objetivo del concurso consiste en escribir (simplemente escribir) un argumento y guión completos para una aventura de texto, teniendo en cuenta las siguientes

BASES

● Los trabajos deben presentarse en un fichero de texto en formato ASCII (sólo texto) que no baje de 16K ni supere los 64K en tamaño.

● Una misma persona puede participar con más de un argumento si lo desea, sin existir un límite en cuanto al número de trabajos a presentar.

● Para participar basta con enviar los trabajos en papel o diskette a

Ediciones CAAD
Apartado 319
46080 Valencia

O bien mediante e-mail a caad@arrakis.es. No es preciso ser socio del CAAD para participar, ni abonar ninguna cuota.

● El texto debe incluir una descripción del mundo del juego (localización) y un guión exacto en el que aparezcan todas las acciones, objetos, personajes y lugares de que va a constar la aventura, sin excepción. El texto presentado debe ser suficiente para acabar la aventura si se utilizara como solución de la misma.

● Existirá un único primer premio: suscripción «ad eternum» al CAAD, y la materialización de la aventura por parte de José Luis Cebrián, utilizando el parser CAOS (si estuviera disponible en ese momento). Desearíamos distribuir la aventura con dicho parser, como dominio público; no obstante, la aventura será propiedad del autor del guión, quien podrá distribuirla de la forma que mejor le convenga.

¡Esperamos vuestros trabajos! El plazo finaliza el 1 de Mayo de 1997. El jurado está compuesto por José Luis Cebrián y Juanjo Muñoz, y los resultados se darán a conocer en el CAAD 34. Los argumentos seguirán siendo propiedad de su autor, el CAAD no se reserva derecho alguno de publicación o utilización de los mismos. ■



LA ANTILISTA

Por: La Redacción

Una de las secciones que más parabienes se lleva de los socios es la de Los 10 Mejores. A interesante petición del socio Eduardo Martínez Herrera, creamos esta nueva sección, cuyo cometido es hacer una lista con las peores aventuras.

Tanto si son técnicamente malas, como si incluyen algo que os desagrade, esta sección es la idónea para vilipendiar y reducir a la altura del betún aquel o aquellos títulos que piensas jamas deberían haber sido creados.

Por supuesto, se admiten todo tipo de argumentos a favor y en contra de la permanencia de una aventura en esta lista, siempre razonadamente y con motivos lógicos. Vamos, no es correcto decir «no me gusta LA AVENTURA ORIGINAL porque salen elfitos, y yo tuve un trauma infantil con ellos». Hay que usar argumentos sensatos, ¿eh? Además se publicarán los más ingeniosos y ocurrentes. Y ya sabes, si quieres que esta sección, como cualquiera del resto del CAAD, viva... ¡escribe, que para eso eres un aventurero!■



DOMINIO PÚBLICO Y SHAREWARE

Por: La Redacción

Ya pudísteis comprobar en el CAAD Extra 6 lo bien nutrida que está la sección, pero constantemente surgen nuevas cosas, o se hacen accesibles y gratuitas otras. Para no reproducir la sección completa en cada número del CAAD, con el consiguiente despilfarro de espacio, vamos a indicar solamente las novedades aparecidas, que son cinco nuevas aventuras, a saber:

- AVENTURA EN EL SIGLO XXIV (1.410.777 bytes): Año 2332. Richard acaba de despertar de su largo sueño criogénico en un mundo desconocido para él. Además, descubrirá que el ordenador que gobierna la ciudad será gravemente dañado por un terremoto, conduciendo la ciudad al caos. Los robots se volverán locos y las máquinas dejarán de funcionar. Richard intentará reparar el ordenador para tener alguna posibilidad de regresar a su época...
- BARBARIAN QUEST (725.417 bytes): Somos un joven bárbaro adiestrado por un mago al que unos misteriosos seres han asesinado. Antes de morir, nos dijo que debíamos ir a la tumba de Kenyamotep, donde encontraríamos el sentido de nuestra vida.
- LA GUARIDA VALSHAR (39.656): Estás prisionero de unos Valshar sangui-narios que van a venderte a unos monjes que harán un sacrificio contigo, asi que haz lo que quieras... (opino que deberías intentar huir y salvar la vida, pero solo es una opinión).
- NEGRA NOCHE (624.056 bytes): En esta aventura asumes el papel de Coffin Ed Johnson, un duro detective del distrito de Harlem. Recorrerás la noche de Harlem en busca de pruebas para desarticular una banda que pretende provocar un estallido social eliminando a líderes negros. Se trata de una misión complicada, pero no en vano Coffin Ed es el mejor detective de Nueva York.
- SACRIFICIO POR LA HUMANIDAD (1.216.690 bytes bloque 1, 973.408 el 2): En esta aventura ambientada en un futuro próximo, despiertas casi totalmente amnésico y con una bomba de relojería a punto de estallar junto a tí. Se ha dividido el juego en dos bloques, al ser demasiado extenso para que quepa en un único disco. Ejecuta ambas partes en el mismo directorio para extraer el juego completo.

Y os recuerdo de nuevo el funcionamiento de la sección: En base al número de bytes que ocupa cada programa, calculad el número de discos necesarios para que quepan en ellos los ficheros que deseáis, y mandadlos al CAAD incluyendo 100 pesetas en sellos POR CADA DISCO. Tampoco olvidéis indicar vuestos datos en la etiqueta de cada disco. En el CAAD os copiaremos lo que deseéis, y os los mandaremos de vuelta a la mayor brevedad posible.■

ARCHIVO CAAD DE SOLUCIONES

Por: La Redacción

esde la llegada a Internet del CAAD, hemos ido recopilando un buen número de soluciones a aventuras, que están disponibles en nuestra página Web. Se incluyen no sólo aventuras conversacionales, sino aventuras gráficas de todos los tiempos, desde los primeros KING'S QUEST hasta el último MONKEY ISLAND.

Actualmente disponemos también de versiones en ficheros de texto de cada una de las soluciones, así que hemos puesto en marcha esta nueva sección y os ofrecemos todo su contenido como si de dominio público se tratase: envíanos un disco y elige qué soluciones te interesan. Tan simple como eso.

Aquí tenéis los respectivos listados: en primer lugar, las aventuras conversacionales, y seguidamente las gráficas. En ellos se incluye el nombre del fichero, su tamaño y el nombre del juego, así como la casa que creó la aventura y el autor de la solución (sí, nos faltan bastantes campos, por la novedad de esta sección no hemos tenido tiempo de rellenar la tabla debidamente). Allá van:

Fichero	K	Nombre del juego	Casa	Autor
accesinato	2K	Accesinato		Dardo/LLFB
amnesia	25K	AmnesiaRol	Calendonyumt Software Corp.	Daniel Cárdenas
arakhas	6K	Arakhas el Oscuro		
vietnam1	6K	Aventura en Vietnam	Aventuras ACC	
espacial	8K	Aventura Espacial	Aventuras AD	
original	9K	Aventura Original	Aventuras AD	
bq	10K	Barbarian Quest	Darkkat Adventures	Fermín Galán
chichen	51K	Chichén Itzá	Aventuras AD	
cozumel	10K	Cozumel	Aventuras AD	
foraster	5K	El Forastero	Grupo Creators Union	
jabato	6K	El Jabato	Aventuras AD	
sdragon	12K	El Señor del Dragón	Grupo Creators Union	
eudoxio	35K	Eudoxio	Daniel Cárdenas	Daniel Cárdenas
forever	3K	Hoz Forever	69 Soft	
hq2	3K	Hoz Quest II	69 Soft	
khurdian	7K	Khurdian		
valshar		La Guarida Valshar	LDAP	LDAP
silvania	10K	La Liberación de Silvania	Aventuras FJAP	
nanuk		Nanuk	Mago Soft	Cristóbal González
pueblo	5K	Pueblo de la Noche	Grupo Creators Union	
templos	22K	Templos Sagrados	Aventuras AD	
witchcult	7K	Witch Cult	Aventuras ACC	

Fichero	K	Nombre del juego	Casa	Autor
3skulls	18K	3 Skulls of the Toltects		Dardo/LLFB
ark	14K	Ark of Time		
mojo	10K	Bad Mojo		Dardo/LLFB
beneath	27K	Beneath a Steel Sky		El Bárbaro
bermuda	13K	Bermuda Syndrome		Orrec
bigred	24K	Big Red Adventure		
cauldron	11K	Black Cauldron		
bluecd	23K	Blue CD		El Bárbaro
sword	27K	Broken Sword		Orrec
sword2	13K	Broken Sword II		
city	5K	City of the Lost Children		Orrec
cruise	25K	Cruise for a Corpse	Delphine	
curse	30K	Curse of Enchantia		
darkseed	20K	Dark Seed		El Bárbaro
daugos	23K	Daughter of Serpents	Sierra	
day	15K	Day of the Tentacle	Lucas Arts	
dracula	29K	Dracula Unleashed		El Bárbaro
dragon	20K	Dragon Lore		Manuel Ángel Pérez
dragon2	13K	Dragon Lore II		
dragsphere	26K	Dragon Sphere		El Bárbaro
drascula	3K	Dráscula	Alcachofa Soft	Alcachofa Soft
eco	11K	Eco Quest	Sierra	Dardo/LLFB
ecoq2	11K	Eco Quest II	Sierra	
ethernam	50K	Ethernam		
fable	19K	Fable		Dardo/LLFB
fasc	9K	Fascination		
full	10K	Full Throttle	Lucas Arts	Dardo/LLFB
futurew	13K	Future Wars	Delphine	
gabriel	60K	Gabriel Knight	Sierra	
genemachine	21K	Gene Machine		Dardo/LLFB
goblins	11K	Gobliiins!!!		
goblins2	19K	Goblins 2		Margarita Calafat
guilty	19K	Guilty		
heart	6K	Hearth of China		
hook	5K	Hook		Margarita Calafat
ihaveno	5K	I have no mouth and must scream		
igor	6K	Igor: Objetivo Uikokahonia	Péndulo Studios	Sm~kär & Danny
inca2	8K	Inca II		
indiana1	34K	Indiana Jones Fate of Atlantis	Lucas Arts	El Bárbaro
indiana2	21K	Indiana Jones Ultima Cruzada	Lucas Arts	
innocent	20K	Innocent Until Caught		
kgb	24K	K.G.B.		
kq1	4K	King's Quest I	Sierra	
kq3	9K	King's Quest III	Sierra	
kq4	19K	King's Quest IV	Sierra	
kq5	6K	King's Quest V	Sierra	
kq6	27K	King's Quest VI	Sierra	
kq7	14K	King's Quest VII	Sierra	
kyrandia	32K	Kyrandia		
kyrand2	41K	Kyrandia 2		
kyrand3	31K	Kyrandia 3		
druida	5K	La Luz del Druida		
larry1	14K	Larry	Sierra	
larry2	13K	Larry 2	Sierra	
larry3	16K	Larry 3	Sierra	
larry5	26K	Larry 5	Sierra	
larry6	22K	Larry 6	Sierra	
larry7	8K	Larry 7	Sierra	
phobos2	16K	Leather Goddesses of Phobos 2		
djel	3K	Legend of Djel		
lihouse	35K	Lighthouse		
lba	52K	Little Big Adventure		
loom	10K	Loom	Lucas Arts	Emilio José Pérez
lostinla	10K	Lost in L.A.		
lost1	8K	Lost in Time (1)		Dardo/LLFB
lost2	9K	Lost in Time (2)		Dardo/LLFB
lure	12K	Lure of the Temptress		El Bárbaro
maniac	8K	Maniac Mansion		
monkey	16K	Monkey Island	Lucas Arts	José Luis Cebrián
monkey2	15K	Monkey Island 2	Lucas Arts	
mi3	14K	Monkey Island 3 (fácil)	Lucas Arts	Julio Gómez

Fichero	K	Nombre del juego	Casa	Autor
mundodisco	40K	Mundodisco		Dardo/LLFB
disco2	20K	Mundodisco II		Dardo/LLFB
myst	14K	Myst		
neverho	20K	Neverhood		Dardo/LLFB
noctropolis	28K	Noctropolis		
normality	21K	Normality		
stealth	13K	Operation Stealth	Delphine	
pq1	27K	Police Quest	Sierra	
pq2	22K	Police Quest 2	Sierra	
pq3	18K	Police Quest 3	Sierra	
ice	25K	Prisoner of Ice		El Bárbaro
qfg3	30K	Quest for Glory III	Sierra	
realms	47K	Realms of the Haunting		José Ma. Martín
redhell	17K	Red Hell		
phantom	17K	Return of the Phantom		El Bárbaro
rtzork	28K	Return to Zork	Activision	
masterlu	22K	Riddle of the Master Lu		Dardo/LLFB
ringtop	6K	Ringworld		
rise	13K	Rise of the Dragon		Emilio José Pérez
sam	21K	Sam & Max	Lucas Arts	
shadow	42K	Shadow of the Comet		
sherlock	20K	Sherlock Holmes	Electronic Arts	
sherlock2	40K	Sherlock Holmes Rosa Tatuada	Electronic Arts	El Bárbaro
simon	20K	Simon the Sorcerer		
simon2	15K	Simon the Sorcerer 2		
sq1	10K	Space Quest	Sierra	
sq2	12K	Space Quest 2	Sierra	
sq4	10K	Space Quest 3	Sierra	
sq5	13K	Space Quest 5	Sierra	
startrek25	21K	Star Trek 25th Anniversary		
startrekjd	15K	Star Trek Judgement Day		
darkhalf	11K	The Dark Half		El Bárbaro
thedig	16K	The Dig	Lucas Arts	
time	25K	Time Passenger		
toonstruk	24K	Toonstruck		Dardo/LLFB
touche	17K	Touché		
underkm	35K	Under a Killing Moon		
versalles	14K	Versailles 1685		
ween	23K	Ween		El Bárbaro
wizardry	31K	Wizardry: Nemesis		
wood	38K	Woodruf		
7guest	12K	7 Guest		Dardo/LLFB
bioforge	20K	Bioforge		
dreamweb	20K	Dreamweb		

Por supuesto las soluciones más nuevas seguirán viéndose publicadas en el fanzine, pero ahora adicionalmente tendréis la posibilidad de obtenerlas en formato electrónico, tanto desde la página en Internet como aprovechando este servicio.

No es preciso recordar que esta sección, al igual que el resto del fanzine, depende enteramente de los socios: así que no dudes en enviar esa solución que tenías por ahí guardada o en redactar la de ese nuevo juego que acabas de pasarte, porque además de poder verla publicada en el fanzine, contribuirás a la causa de esta sección.

Y ya por último, si queréis podéis obtener un único fichero .ZIP con todas las soluciones del archivo comprimidas, que viene a ocupar 1.2 «megas», por si prefieres disponer de una copia completa del archivo y no sólo de las aventuras donde te encuentras atascado. Por cierto, el funcionamiento de la sección es análogo a la de Dominio Público, y a ella (página 11) os remito. ■



PARSERMANÍA

Por: Javier San José

Entre los lenguajes de programación tradicionales se puede hacer una división: lenguajes interpretados y lenguajes compilados.

La diferencia entre ambos tipos es sustancial. Los lenguajes compilados son traducidos a lenguaje máquina antes de ser ejecutados, mientras que los lenguajes interpretados no. En estos últimos las instrucciones se transforman en lenguaje máquina según va siendo ejecutado el programa.

Cada tipo tiene sus ventajas e inconvenientes. Los lenguajes interpretados suelen ser más lentos pero por el contrario una vez modificado el fichero del programa este puede ser ejecutado sin más. En cambio los lenguajes compilados son más rápidos pero antes de ser ejecutados deben ser transformados a lenguaje máquina lo cual lleva su tiempo.

En el SINTAC se ha optado por una solución intermedia. Por un lado se trata de un lenguaje compilado ya que antes de poder ejecutar el programa hay que transformarlo en una especie de código inteligible por el ordenador. A la vez se trata de un lenguaje interpretado ya que este código no es lenguaje máquina, y por tanto ininteligible por el ordenador, por lo que es necesario un programa que lo ejecute, es decir un intérprete.

Esto, creo yo, tiene las ventajas de ambos sistemas. La rapidez (o casi) de los lenguajes compilados y los cortos tiempos de compilación conseguidos al no ser un lenguaje totalmente compilado.

Además este sistema tiene otra ventaja inherente, aunque de momento no se ha explotado en el SINTAC, y es la portabilidad entre diferentes sistemas. A pesar de que varíe el tipo de ordenador este código pseudocompilado (o pseudointerpretado) será el mismo cambiando de un ordenador a otro el intérprete.

Veamos los pasos que transcurren desde la escritura de un condacto hasta su ejecución. En primer lugar tendríamos el condacto escrito en algún lugar del programa (normalmente a los programas SINTAC se les denomina bases de datos por su similitud con las mismas), así:

```
MESSAGE 10
```

El compilador se encargaría de transformar este condacto en códigos adecuados para

el intérprete:

```
MESSAGE 10   >>>Compilador>>> 35 10
```

Posteriormente el intérprete se encargaría de la ejecución del condacto así transformado:

```
35 10        >>>Intérprete>>> message(10)
```

Lo último 'message(10)' correspondería a la rutina que presentaría el mensaje 10 en pantalla, que es lo que se pretende al escribir MESSAGE 10. El intérprete se encargaría de recoger los parámetros necesarios y llamar a la rutina.

Otra ventaja de este sistema es la reducción de espacio que supone un programa compilado frente a uno interpretado. Mientras que en los programas interpretados necesitamos tener todo el fichero del programa tal y como lo hemos escrito para ejecutarlo, en los compilados sólo necesitamos el fichero con el código generado por el compilador el cual resulta ocupar menos que el fichero original del programa.

Actualmente este sistema pseudocompilado es el adoptado mayoritariamente por todos los parsers. Esto hace necesario disponer del programa intérprete para ejecutar los programas. En algunos parsers (entre los que el SINTAC se encuentra) esto se ha resuelto incluyendo un módulo que añadido al programa compilado lo transforma en autoejecutable (fichero EXE).

Ya hemos visto la estructura de un lenguaje compilado y vamos a pasar a centrarnos un poco más en el compilador. En principio puede parecer que desarrollar un compilador es una tarea ardua y bastante difícil, apta solamente para profesionales de la informática. Craso error, prueba de ello es que existen un buen número de parsers actualmente disponibles y todos ellos incorporan un, más o menos sofisticado, compilador para sus respectivos lenguajes.

La complejidad de un compilador viene determinada en gran medida por la complejidad de la estructura del lenguaje que queramos compilar. Un compilador que pretenda compilar algo como esto:

```
SI LUZ=»Apagada» Y NO LLEVA «Linterna» ENTONCES
    MENSAJE «Todo está muy oscuro.»
SI NO
    DESCRIBE Habitacion_Actual
FIN
```

será más complicado de desarrollar que uno que se conforme con algo como lo siguiente:

```
NOLUZ
NOLLEVA 0
MENSAJE 10
```



```
FIN

DESCRIBE
FIN
```

En el primer caso tenemos un ejemplo de lo que, en los libros de texto, se suele llamar programación estructurada. Existe una estructura (SI... SI NO... FIN) que nos facilita la labor de realizar las comprobaciones pertinentes y además facilita la lectura del código. A parte aparecen variables y cadenas de caracteres en la propia expresión.

El segundo caso es un poco más «cutre». No hay una estructura definida y el código es más críptico a la hora de leerlo. Parece que estamos hablando como en un telegrama, pero ¿acaso los telegramas son ininteligibles?. La respuesta es no y por eso parece ser que esta segunda forma es la preferida por los programadores de parsers.

El motivo es bien sencillo y tiene mucho que ver con el compilador y la ley del mínimo esfuerzo. Desarrollar un compilador para la primera forma de lenguaje supone mucho tiempo y esfuerzo para el programador. En cambio desarrollar un compilador para la segunda forma de lenguaje es menos costoso en cuanto a tiempo de programación se refiere. Además aunque la primera forma tiene la ventaja en cuanto a claridad y estructuración de código se refiere, la segunda no es del todo ilegible y además, como se ha visto en el ejemplo, con ambas formas se puede llegar al mismo resultado.

Pero, independientemente de todo esto, veamos lo que caracteriza a un compilador.

Como bien sabemos una aventura conversacional necesita de varias cosas fundamentales. Unas localidades que será el territorio por donde habrá de moverse el jugador, unos objetos que podrá manejar, una serie de mensajes para comunicarnos con él, una serie de variables para controlar el estado de la aventura y, como no, las rutinas que controlen todo esto.

Por esto la mayor parte de los parsers distinguen una serie de secciones o tablas dentro del código del programa: tabla de localidades, tabla de mensajes, tabla de objetos, procesos...

El compilador, una de las primeras cosa que debe hacer es distinguir estas secciones. Para ello debemos preveer unas serie de marcas que indiquen donde empieza y donde acaba una sección. En el SINTAC estas marcas son '\XXX' para el inicio de la sección donde 'XXX' es una cadena de 3 caracteres que representa a la sección: 'VOC' para vocabulario, 'MSG' para mensajes y así. La otra es '\END' para indicar el final de la sección.

En el SINTAC una de las primeras cosas que hace el compilador es separar cada una de las secciones en un fichero temporal aparte. Esto se consigue con la siguiente rutina de la que se han eliminado ciertas partes por razones de espacio y por carecer de interés (de momento):

```
/****************************************************************************
    CREA_FICHEROS_TEMP: crea los ficheros temporales del compilador
      separando las secciones.
****************************************************************************/
void crea_ficheros_temp(void)
{
FILE *f_ent;
char linea[LONG_LIN], *l, sec[4], lnum[40];
int i, seccion;
BOOLEAN secc_encontrada[N_SECCS]={FALSE, FALSE, FALSE, FALSE, FALSE, FALSE};
BOOLEAN err_sec=FALSE;
unsigned long num_lin;
COD_ERR err_const;

if((f_ent=fopen(nf_ent,»rt»))==NULL) imp_error(_E_AFIN,0);

/* inicializa variables */
for(i=0; i<N_SECCS; secc_encontrada[i]=FALSE, i++);
num_lin=0;

do {
    /* va leyendo lineas del fichero de entrada */
    /* si encuentra una marca de sección comienza proceso de */
    /* separación */
    do {
        lee_linea(f_ent,linea,&num_lin);
        /* si encuentra una linea que no es comentario, nula */
        /* o marca de sección indica error */
        if((i=tipo_lin(linea))==L_NORM) imp_error(_E_MSCC,num_lin);
    } while(((i==L_COMENT) || (i==L_NULA)) && !feof(f_ent));

    /* si encontró fin de fichero, sale del bucle de creación de */
    /* ficheros temporales */
    if(feof(f_ent)) break;

    /* comprueba si encontró una definición de constante */
    if(i==L_CONST) {
        .
        .
        .
        continue;
    }

    /* aquí llegará si encontró una linea con formato de marca */
```



```
/* de sección, es decir, su primer carácter no blanco será '\' */
l=linea;
l=salta_espacios(l);
/* salta el carácter '\' */
l++;

/* copia identificador de sección en 'sec[]' */
for(i=0; i<3; i++, l++) sec[i]=mayuscula(*l);
sec[i]='\0';

/* mira si la marca de sección es válida */
for(i=0; i<N_SECCS; i++) {
     if(!strcmp(sec,id_secc[i])) break;
}
seccion=i;
if(seccion==N_SECCS) imp_error(_E_SCCI,num_lin);

/* mira si esa sección ya fue encontrada */
if((seccion!=PRO) && (seccion!=MSG) && (secc_encontrada[seccion]))
  imp_error(_E_SCRP,num_lin);

/* crea un nombre de fichero temporal para esa sección */
if(!tf_abierto[seccion]) {
     .
     .
     .

     tf_abierto[seccion]=TRUE;
}
secc_encontrada[seccion]=TRUE;

if((seccion!=OBJ) && (seccion!=PRO)) marca_seccion(seccion,MARCA_1,0);
else marca_seccion(seccion+1,MARCA_1,0);

if((seccion==PRO) || (seccion==MSG)) {
     .
     .
     .

}

/* ahora copia la sección en su fichero temporal correspondiente */
do {
     lee_linea(f_ent,linea,&num_lin);
     if(feof(f_ent)) imp_error(_E_EOFI,num_lin);
```

```
        if((i=tipo_lin(linea))==L_NORM) {
            ultoa(num_lin,lnum,10);
            strcat(lnum,»:»);
            if(fwrite(lnum,strlen(lnum),1,tf_file[seccion])!=1)
              imp_error(_E_ETMP,0);
            if(fwrite(linea,strlen(linea),1,tf_file[seccion])!=1)
              imp_error(_E_ETMP,0);
        }
        /* si es una definición de constante */
        if(i==L_CONST) {
             .
             .
             .

        }
    } while(i!=L_MARCA);
    /* mira si encuentra marca de fin de sección */
    l=linea;
    l=salta_espacios(l);
    l++;
    for(i=0; i<3; i++, l++) sec[i]=mayuscula(*l);
    sec[i]='\0';
    if(strcmp(sec,»END»)) imp_error(_E_MEND,num_lin);
} while(!feof(f_ent));

for(i=0; i<N_SECCS; i++) if(!secc_encontrada[i]) {
    aviso(0,»sección de %s no encontrada»,nomb_secc[i]);
    err_sec=TRUE;
}
if(err_sec) imp_error(_E_NOSC,0);

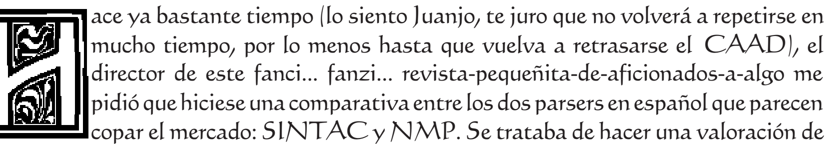
.
.
.

}
```

En fin. Quizá se os haga un poco duro de digerir todo este maremagnum de líneas de código. No trataré de explicarlo ya que no es el comentido de este artículo, simplemente sirva de botón de muestra para los más curiosos. De todas formas en el código encontraréis una serie de comentarios que os servirán de referencia si decidís estudiarlo. Añadiré que yo decidí usar este método por la comodidad que supone en fase posteriores de compilación tener cada sección separada. Un comentario final: hay parsers cuyo compilador precisa ya de entrada que cada sección esté en un fichero independiente; una solución tan válida como otra cualquiera. ■

NMP vs SINTAC

Por: Melitón Rodríguez



Hace ya bastante tiempo (lo siento Juanjo, te juro que no volverá a repetirse en mucho tiempo, por lo menos hasta que vuelva a retrasarse el CAAD), el director de este fanci... fanzi... revista-pequeñita-de-aficionados-a-algo me pidió que hiciese una comparativa entre los dos parsers en español que parecen copar el mercado: SINTAC y NMP. Se trataba de hacer una valoración de las últimas versiones de estos dos parsers con vistas al cercano concurso de aventuras conversacionales. La verdad es que he tardado bastante en poder probar ambos sistemas (no sólo porque los he tenido que traer vía Internet desde Finlandia), sino porque algunas de las aplicaciones del NMP no iba bien en mi, empobrecido con el tiempo, 386.

Vamos a lo que vamos... Ante todo tengo que mostrar mi sorpresa ante el considerable avance obtenida por ambas plataformas de desarrollo. No sólo han corregido algunos de sus problemas más graves, sino que los entornos de ambas platafarmos son ya considerablemente fáciles de usar y han incluido la mayor parte de las cosas que tenía mi CAECHO? 2.0.

Pero descuarticemos (sin manchar demasiado las hojas de nuestra embellecida revistilla), punto por punto los dos sistemas de desarrollo:

ASPECTOS GRÁFICOS

Ambos sistemas han avanzado de manera espectacular en esta campo, cabe destacar el soporte de animaciones en formato .FLI que tanto SINTAC como NMP contienen (de verdad de la buena, que es de lo más cojo... bueno, ya sabéis, que sino luego me censuran el artículo, que he visto). Los inicios de las dos aventuras de demostración tanto de El Secreto de Castronegro como de Mc Arra's Quest son realmente espectaculares.

NMP incluye además una cantidad considerable de modos de pantalla de estilo VESA que harán las delicias de los programadores con la suerte de tener un amigo grafista. Las animaciones basadas en cambios de paletas como la de la cascada en Mc Arra's Quest quedan realmente bien. Además se permiten gráficos de diversos tamaños (ya era hora) y también iconos para la representación de objetos y similares (aunque debería clarificarse como manejar la paleta y todo éso un poco más). En general todo el aspecto gráfico está muy cuidado.

SINTAC ha incorporado con considerable éxito un manejo de ratón muy eficiente y sencillo de utilizar y la considerable ventaja de empaquetar todos los gráficos en un sólo

fichero lo que nos permite realizar desarrollos bastante más profesionales. Pero no incorpora (por lo que sé, de momento, ningún formato VESA).

Por lo tanto tanto uno como el otro cuidan el grafismo pero tal vez NMP tenga más potencia en ese respecto actualmente.

ASPECTOS SONOROS

A este respecto se lleva la palma sin lugar a dudas el NMP.

SINTAC se limita a tener un generador de música por el arcaico zumbador del PC, pero con el agravante de que no puedes ni siquiera generar melodías simultáneas con la acción (Javi, sinceramente, es bastante simple). Espero que esto se corrija en las siguientes versiones, porque resulta bastante más profesional tener sonido de verdad y un hilo musical. Además los generadores de sonidos y músicas para las soundblaster son ya bastante potentes y sencillos de utilizar.

NMP soluciona este tipo de problemas realmente bien, tiene soporte para un considerable cantidad de formatos y tarjetas de sonido. Como SINTAC tiene un programa generador de melodías con un aspecto muy interesante (no he podido ver el del SINTAC). Además permite que suene un hilo musical permanente o una digitalización de un sonido, etc. No se trata de lo mejor que se podría hacer, pues, por ejemplo, utilizan sólo sonido de 8 bits cuando ya es bastante común encontrar SB16 ó tarjetas de 32 bits; pero toda esta incursión en el sonido de verdad es un gran paso para las aventuras en nuestro país. Por otra parte todo este desarrollo tiene los problemas habituales del NMP (como se verá más adelante es algo común en el NMP), no está demasiado bien depurado. Algunos de los bits de control del sonido son de sólo lectura y sin embargo se pueden escribir, recomendando el autor que no se haga (¡tanto te cuesta comprobar que no se escriba justo ése bit!). Y algunos de los programas relacionados con la SB me han detectado una instalada en varios ordenadores, ¡QUE NO LA TENÍAN!

ENTORNO DE DESARROLLO

Ambos sistemas tienen un poderoso sistema de desarrollo soportando la programación, pero en este caso es SINTAC quién se lleva la palma, veamos porqué:

1. Ante todo el entorno de SINTAC es muchísimo más estándar que el de NMP, los menus son los que uno esperaría que fuesen y se activan con las convinaciones de teclas que suelen activarse en todos los entornos que conozco (Borland, Microsoft...). El de NMP se maneja de una forma realmente extraña e incómoda.

2. NMP sólo permite manejar UNA sóla aventura o al menos eso parece, ya que no hay en ninguno de los menus una opción para cargar la base de datos, por lo que la base de datos tiene que ser obligatoriamente la que se encuentra desmenuzada en el mismo directorio que las aplicaciones del NMP. Me costó un rato aceptarlo, sinceramente. A la hora de cerrar un proyecto y recomenzar otro, esta extraña mezcolanza de ficheros es de lo más confusa. El SINTAC en cambio usa una base de datos unificada, en cualquier directorio que se te ocurra; sencillo y limpio, fácil de mantener.

3. Los manuales y la ayuda en línea de SINTAC es más simple por estar unificada, mientras que los de NMP están desperdigadas en un buen montón de ¡autoejecutables!.

4. El editor de SINTAC es mejor y usa realce de colores lo que ya en sí mismo es una ventaja fundamental en la programación. Para lo que no lo sepáis se habla de realce de



colores en la programación cuando el propio editor a medida que se escribe va reconociendo lo que se escribe y cambia las palabras según lo que sean (ya condiciones, ya acciones, ya elementos de sintaxis, ya mensajes, números, constantes, etc...)

5. Finalmente todo el entorno de SINTAC es más elegante, con simulación homogénea de sombras, tonos grises iguales en todas las aplicaciones, etc...

En resumidas cuentas trabajar con SINTAC es mucho más sencillo y cómodo que con NMP (y esto puestos a programar una buena -y por lo tanto larga y compleja- aventura es fundamental).

Por otra parte la depuración en ambos sistemas es algo aún por depurar muy mucho. Los dos sistemas de depuración son bastante desagradables de utilizar. Se puede decir que esto es un capítulo pendiente del mundo de la aventura en España (a decir verdad en el mundo por lo que sé que hay por ahí).

HACIENDO MUNDO

Ambos sistemas han ido incrementando su capacidad para realizar programas complicados: han mejorado sus parsers (entendimiento del jugador), han incrementado la cantidad de mensajes disponibles (dos tablas de 256 mensajes eran realmente pocas para un PC), y han mejorado sus respectivas herramientas de trabajo (ya listas, ya flags...)

En cualquier caso sigo encontrando a ambos sistemas flojos para la creación de buenos PSIs, pero no creo que esto se solucione en breve.

De todas maneras hay que destacar dos tendencias en ambos sistemas:

1. El SINTAC parece que se encamina a sentar un excelente entorno de trabajo para el desarrollo de buenas aventuras conversacionales tradicionales. Su sistema de ventanas, su manejo de ratón y un excelente parseado así lo indican.

2. Por su parte NMP parece que coquetea cada vez más con convertirse en un sistema que salte hacia el desarrollo de aventuras gráficas: ya incorpora hasta el fatídico sistema de conversaciones de las de Lucas y Sierra. Tal vez deberían decidirse del todo por ese camino y desarrollar un excelente Hugo español.

CONCLUSIONES FINALES

Para empezar estas conclusiones finales tengo que decir que ambos sistemas me han parecido excelentes, es más, me han sorprendido por su increíble avance y las aventuras de demo que los acompañan son buena prueba de ello.

Si tuviese que escoger entre un sistema de desarrollo y otro, la decisión resultaría francamente complicada; pero es fácil reconocer los méritos de uno y otro sistema:

1. SINTAC está mejor hecho. Es mucho más robusto, su entorno de programación es más bonito y fácil de usar, y todo está pensado con calma y bien meditado.

2. NMP es un batiburrillo de cosas, ya lo era en sus inicios y lo sigue siendo en la actualidad. El autor de NMP parece tener un ansia temible de incorporar todos los adelantos de la tecnología modelna en su sistema y no me extrañaría que el próximo paquete de aplicaciones NMP esté programado en JAVA pá funsioná en la Interné. Bromas, aparte el programador de NMP parece tener una enorme vitalidad, pero debería sentarse a reflexionar de vez en cuando en lugar de programar parche sobre parche. Para poner un ejemplo es imperdonable que hasta hace bien poco NMP no evitase las

divisiones por cero, o que al superar NMP las 256 instrucciones, su autor haya optado por poner DOS BYTES por cada instrucción, ¿es que no ha oído hablar de los códigos de escape?. Reservando tan sólo 1 valor de los 256 podría abrir el conjunto de instrucciones hasta alcanzar las 511 instrucciones, ahorrando en el 99'9% de los casos el 50% de la memoria y del tiempo de ejecución (ya que las últimas instrucciones en ponerse suelen ser raramente utilizadas). Por otra parte el propio hecho de que NMP haya superado las 256 instrucciones es un indicio de que no está bien pensado, el autor se ha limitado a ir añadiendo más y más código sin pararse a pensar en la verdadera utilidad del mismo. A muestra de ejemplo, me parece terrible el hecho de que existan no se cuántas versiones del DONE, con diversidad de utilidades!!.

Finalmente tendría que escoger SINTAC, porque NMP no me merece confianza; lo cual no deja de ser una lástima pues NMP me ofrece en teoría más capacidad, más modos gráficos, más formas de poner sonidos, etc...

LLAMAMIENTO

No quería concluir este articulillo cutre, sin hacer un llamamiento que ya he hecho en otras ocasiones sin ningún resultado:

Me parece una tontería que varios excelentes programadores anden compitiendo entre sí para sacar un mega-super-la-hostia-consagrá PAWs para PC. Tanto SINTAC como NMP, superan con creces lo que cualquier usuario de PAWs del enterrado Spectrum podría nunca haber soñado (diablos, superan con creces el DAAD!); por lo que creo que las cabezas descoyantes de ambos equipos de programación deberían plantearse ir más allá.

Existen varios caminos por los que se puede ir avanzando y por lo que se debería ir avanzando con mediación de este vetusto club.

1. Por una parte existe la posibilidad de desarrollar un equipo de programación de aventuras gráficas de calidad, tal vez no Lucas/Sierra, pero sí del nivel de SIMON o similares. La experiencia acumulada por ambas partes es, creo suficiente y reuniendo a toda la camarilla (olvidando antiguas disputas de lo más ridículas) habría equipo más que suficientes (bueno, tal vez escaso en grafistas).

2. Por otra parte, las aventuras conversacionales han tenido un tremendo despegue en Internet (donde se las llama INTERACTIVE FICTIONS) y por esos lares de Yanquilandia y asociados, se está trabajando con programación orientada a objetos, y desarrollo comunal de mundos de fictión usando las cualidades de herencia y similar. He visto los lenguajes que utilizan y, en serio, uniendo las fuerzas se puede hacer mucho mejor.

En definitiva, creo que deberíamos formar al menos un fondo de información de donde puedan nacer proyectos realmente importante que tal vez permitan el renacimiento de la aventura en España (vamos, que podríamos cotizar en bolsa!).

Y, lo dejo ya, que bastante me he enrollao... ■

Melitón Rodríguez, el de la 117...
o era la 115... loquero! hay un volao de la Interné suerto!

AVENTURAS PARTICIPANTES AL CONCURSO

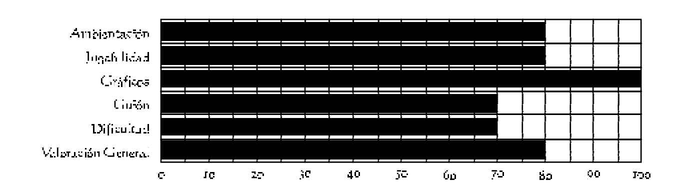
Por: Javier San José

BIOGENDER


l trabajo realizado con el parser NMP ha ido estupendo. Se nota que su autor domina al 100 % las posibilidades de este parser. BIOGENDER es una de las aventuras de nueva generación que incorporan gráficos, sonidos, efectos especiales, lo que la hace bastante espectacular para los veteranos en estas lides, acostumbrados como estábamos al modo texto.

Aunque el guión no es demasiado original (está basado en Alien como se autor reconoce) la ambientación conseguida es magnífica.

Especial mención merecen los gráficos. Son inusuales en una aventura conversacional de este tipo. Incluso incluye animaciones bastante bien realizadas. Los cerca de 20 megas que ocupa han sido bien aprovechados.



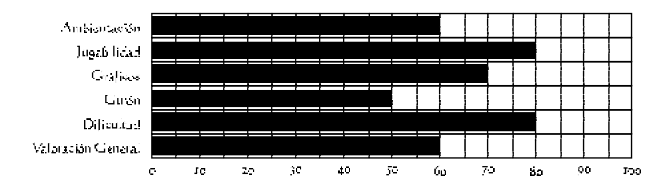
Frase:

Técnicamente BIOGENDER es casi perfecto. Podría rivalizar con muchas aventuras comerciales.

DANGER WORLD


ANGER WORLD, como muchas otras antes, nos transporta a misteriosos mundos fantásticos donde la magia y las extrañas criaturas están a la orden del día. La ambientación es correcta pero no tiene esa chispa de originalidad que hace destacar una aventura dentro del manido género de la

narrativa fantástica. Es original la disposición en pantalla con los gráficos y el texto en franjas verticales en vez de la típica disposición horizontal (gráficos arriba, texto abajo). Música a lo largo de la aventura que demuestra que con los nuevos parsers se pueden hacer grandes cosas. Los gráficos serían estupendos si, a pesar de su monocromía, estuviesen más definidos, ya que algunos llegan a parecer un amasijo de pixels.



Frase:

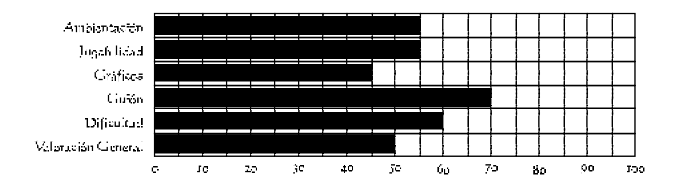
Una pena de gráficos. El autor debería haber dedicado un poco más de tiempo a retocarlos.

ORFEO EN LOS INFIERNOS



La mitología griega plasmada en forma de aventura conversacional. Esta aventura se merece todo mi respeto por este sólo hecho. Es extraño, pero son muy pocos los autores de aventuras conversacionales que recurren a este género, prácticamente olvidado. Guión correcto, realización correcta, pero... los gráficos mejor que no hubiesen estado ahí. En los tiempos que corren presentar en pantalla unos gráficos como los de esta aventura queda anacrónico.

Antaño era válido usar una pantalla con una franja amarilla para representar el desierto, pero actualmente, con los megas, discos duros y SuperVGA que corren es algo que no se debería hacer. Además, aunque aparecen a toda pantalla, los gráficos luego son machacados vilmente por el texto. La aventura pierde muchos puntos por este simple hecho.

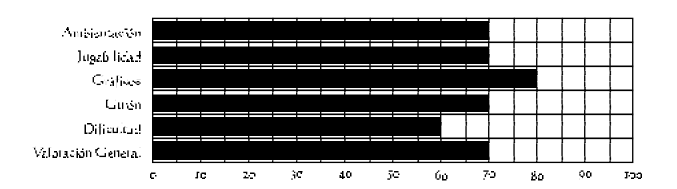


Frase:

Si hubiese sido sólo texto...

AVENTURA EN EL SIGLO XXIV

El guión es bastante bueno. Mezcla dos géneros, el policíaco y la ciencia-ficción de forma bastante elegante. Criogénesis, viajes en el tiempo, son elementos comunes a esta aventura. Hay que reconocer que el autor ha realizado un excelente trabajo para portar esta aventura del PAW al PC, usando para ello un parser hecho por él mismo. A pesar de funcionar sólo en CGA, los gráficos están muy bien definidos.

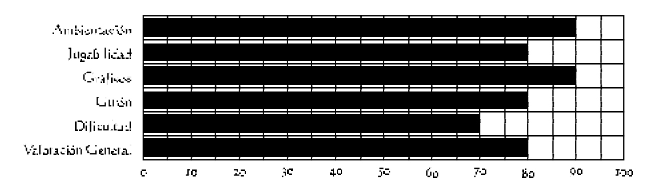


Frase
Muy lograda. A pesar de funcionar en CGA

[NOTA: Está disponible una versión corregida y con gráficos VGA.]

LAS AVENTURAS DE MANOLO KABEZABOLO

No sé muy bien, después de jugar con esta aventura gráfica (es la única de este tipo presentada a concurso) si el autor ha dejado títere con cabeza. No se libra ni la iglesia, ni la policía, ni el ejército, ni el Estado, ni... NADA DE NADA. Arremete contra lo más sagrado impunemente... POR ESO ME GUSTA. Lenguaje soez, sonidos obscenos (magníficas las digitalizaciones, por cierto), todo ello en la aventura gráfica más ASKEROSA de todos los tiempos. Los gráficos están bastante bien animados, aunque las animaciones van demasiado rápidas en un Pentium potente. Muy bueno el desarrollo en general. No apto para cardíacos.



Frase:
ES LA OSTIA...

DRÁSCULA

Por: Dardo

EL JUEGO

Debemos hacer patria, y la verdad es que los españolitos somos tan buenos como cualquier otro, pero no sabemos demostrarlo. Después de la gran aventura que resultó ser IGOR: OBJETIVO UIKOKAHONIA, de hace ya unos años, el pasado año nos sorprendió otro grupo de programación español con este DRÁSCULA.

Los señores de Alcachofa Soft y Digital Dreams Multimedia han montado una historia de vampiros, en el que Drácula (Dráscula) es el villano, que además de morder a los pobres humanos tiene ganas de dominar el mundo.

Pero nuestro héroe, un agente inmobiliario de Inglaterra, será el que deberá resolver todos los entuertos al ir a Transilvania para arreglar unas compras de Dráscula y averiguar sus ideas ocultas. No puede faltar Frankenstein (Frankonstin) ni el jorobado Igor (Aigor)... ¿os suena de alguna película? Ni tampoco el Hombre-Lobo ni nada de todo este ambiente. Y nosotros tomaremos el papel del héroe, John Hacker, para desliar todo lo liado que haya y recuperar a nuestra novia, raptada por el malo de Dráscula.

La aventura se lleva con un humor genial, y como está hecha por españoles lo podemos entender todo perfectamente, como el posadero que cuando mira el partido de fútbol, tiene la voz de Gil y Gil. ¡Genial! Vamos, que todo es patrio, tanto las voces de los personajes como los textos que salen en las conversaciones, y así da gusto, aunque no practiquemos el inglés por una vez.

Y, lo mejor de todo, que deberían aprender muchas de estas casas, es que el juego apareció ya hace meses, de venta en kioskos, al precio de 2.995 pesetas. Supongo que hicieron sus ventas y algo ganaron, pero después de pasar un tiempo, como tiene que ser, y bajar las ventas, han cedido a una revista la versión completa del juego, con lo que al comprar ésta (menos de mil pesetas), tenemos su CD con la aventura y demás cosas de estos CD: imagenes, Inet, Share, etc. El juego cabe de sobra en el CD, puesto que comprimido ocupa 40 Megas, y una vez instalado en el disco duro se va por las 60,



aunque necesita tener siempre el CD puesto para funcionar.

LO BUENO Y LO MALO

En primer lugar, lo más bueno de todo es que es un juego hecho en España y por españoles, y con esto ya estoy contento. Esto significa que todo está en castellano y se entiende perfectamente, y que a lo mejor ya estamos empezando a despegar.

Su sentido del humor es genial y muy divertido, y al no tener que traducir frases inglesas nos llega con todo el sabor hispano, riéndonos mucho con él. La ambientación también está muy lograda, y al escoger este tipo de argumento se hace mucho más divertido, mezclando el Drácula de miedo con la película «*El Jovencito Frankenstein*» y poniendo toques de humor muy hispanos.

Los gráficos, aunque no llegan a la altura de IGOR, también son muy buenos, sin abusar de diálogos ni animaciones que al final llegan a cansarte. Quizá los dibujos que se ven más de cerca tienen demasiado pixelado, pero todo es perdonable. El interfaz es muy práctico y fácil. Arriba de la pantalla estan las acciones que podemos hacer, las típicas de mirar, mover, hablar, etc, representadas por unos iconos muy alusivos a su función.

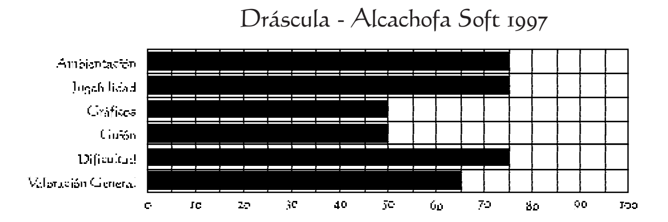
Y como cosas «malas» que no me han gustado mucho, la corta duración de la aventura, que te acabas muy rápido. Quizá por eso sólo podemos salvar 8 veces la partida (algo insuficiente, al menos para mí), con la opción de F10.

Una vez instalas el juego, con setup vas a las preferencias de la selección de efectos sonoros, que puedes hacer más o menos altos. Es un poco difícil acabar de averiguar cómo mover estas líneas para subirlas y bajarlas. Todo se consigue, claro, pero se podría explicar algo mejor.

Y pese a estos tiempos que corren, el juego sólo funciona en DOS. Eso sí, el DOS del Windows 95 lo deja jugar... al menos no peta todo como en otros juegos.

Por último, han puesto un salvapantallas muy original, lo reconozco, pero que se dispara a los dos segundos de no mover nada y al final te hartas del dichoso invento.■

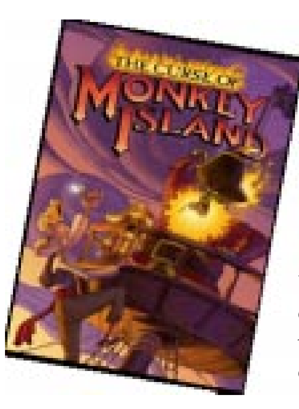
Dráscula - Alcachofa Soft 1997





Buena

THE CURSE OF MONKEY ISLAND



Por: José Luis Cebrián

EL JUEGO

Para mi gusto, las últimas aventuras de Lucas no habían dado en el clavo. La saga Indiana y los dos primeros Monkey son mis aventuras gráficas favoritas de todos los tiempos, pero no opino lo mismo de obras posteriores como Full Throttle (absurdamente corta y con un pésimo componente arcade) o The Dig (cuyo intento de pretenderse una aventura con guión serio de S-F no cuaja en mi humilde opinión con su aspecto de dibujos animados). Así que al enterarme de que Lucas pretendía continuar la saga de los Monkey ¡sin Ron Gilbert! y convirtiéndola en un juego de dibujos animados tipo Full Throttle, monté en cólera. No obstante, me han sorprendido, y muy gratamente debo afirmar.

The Curse of Monkey Island es una aventura gráfica de buena envergadura, muy espectacular en cuanto a gráficos y animaciones (Pentium y dos CDs mediante), y con situaciones y problemas muy buenos que sin duda hacen soltar la carcajada desde el comienzo de la aventura hasta el final.

A pesar de la conversión gráfica de que ha sido objeto, sus autores han sabido recapturar el espíritu de la saga, incluso abusando de él (verás muchas caras conocidas, desde el viejo de Stan a los caníbales, y una parte entera del juego está basada en la ya famosa pelea de espadas). El guión no está mal, aunque en mi humilde opinión no está a la altura: las dos partes finales me parecen bastante absurdas y la explicación que se han inventado del final del Monkey II se me antoja muy inocente, la verdad.

Pero todo es cuestión de opiniones, y aquí lo importante es que es un gran juego que engancha desde el principio hasta el final, y te hace en parte olvidar los inconvenientes de su interfaz, que se ha visto empeorada respecto a los anteriores Monkey: ya no disponemos de una lista de verbos, sino de tres sencillos iconos tipo Full Throttle.

El juego no resulta demasiado difícil. Nada más empezar se nos da a elegir entre el modo de dificultad «fácil» y el «mega-monkey», en realidad muy parecido al normal, pero incorporando unos cuantos objetos y problemas más, cuya dificultad puede rozar lo ilógico. Hubiese preferido que existiesen más situaciones y lugares accesibles sólo desde uno de los dos modos, con lo que la rejugabilidad del juego se habría visto aumentada. Tal como está, resulta algo aburrido repetir la mayor parte de lo ya conocido si tras acabar

el juego en un nivel de dificultad decides empezar de nuevo probando con el otro.

No obstante lo que más destaca en este juego es, sin duda, el par de CD's de animaciones, música y gráficos SVGA con que nos bombardea. Cabe preguntar si es necesario que los juegos de aventura precisen de toda la parafernalia multimedia para agradar al público. Analizando este juego he llegado a la conclusión que la gracia la consigue con sus gags, situaciones y diálogos, y en este aspecto no es muy distinto del primer Monkey Island que jugué en mi flamante PC-XT con tarjeta gráfica Hercules/MDA. Los dibujos tienen su gracia, las animaciones no están mal, y los textos gozan de una traducción en buena parte excelente (por extraño que suene, sí, la traducción es en general buena, se cargan algunos gags de la versión original pero por una vez da la impresión de que no ha sido traducida por un tío cualquiera haciendo gárgaras delante de un micrófono). Pero estos elementos no forman el corazón de la aventura, y el hecho de que requiera Pentium es un indicativo bastante grave de las marchas forzadas que toma el mundillo (forzadas, sí, pero no del todo voluntariamente). No obstante dejaremos la filosofía a un lado: si tienes el equipo necesario, alucinas.

En definitiva, The Curse of Monkey Island es una aventura espectacular y entretenida, apta para todos los públicos y un sucesor bastante digno de la saga, que viene a demostrar que el género sigue bastante vivo a pesar de tanta revolución 3D. Si tienes pensado echar mano a alguna aventura gráfica durante el comienzo de este nuevo año, deberías echar un vistazo al nuevo Monkey Island, porque no va a decepcionarte.

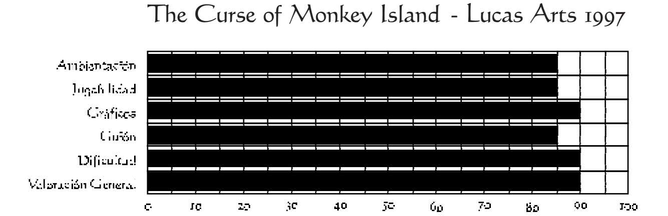
LO BUENO Y LO MALO

Lo bueno: Los gráficos (magníficas animaciones), el sonido (una de las mejores bandas sonoras que he oído nunca en un juego) y el conocido ambiente de los Monkey.

También, desde, luego, el ambiente despotricante de los Monkey. Las gracias del juego son muchas y variadas, sin duda te forzarán la sonrisa o la carcajada.

Lo malo: El interfaz de uso, algunos detalles del guión, y los abusivos requisitos de hardware. También hay varios problemas no muy lógicos, pero es realmente difícil hacer una aventura gráfica que no sea facilona sin problemas ilógicos o de «busca el pixel», y afortunadamente a este Monkey parecen faltarle de los segundos.

En cualquiera de los casos, este es un juego al que se le pueden achacar pocos problemas. Los aspectos bien logrados superan con mucho a las imperfecciones.■





BLADE RUNNER

Por: Dardo


RELIMINARES: En principio nos es un poco difícil hacer el comentario de un juego al que no hemos jugado, así de golpe y porrazo, aunque hayamos pasado unas cuantas pantallas. Es difícil saber qué pasará más adelante, porque promete mucho, pero haremos todo lo posible para intentar que la gente se entere de qué va este juego. Y perdonad nuestros lapsus, pues es la primera vez que hacemos este tipo de comantarios. Suponemos que con la práctica iremos mejorando.

¿COMO LO VES?: Pues si entras en la tienda y ves el juego en la estantería, por el precio de 7.495 Ptas, (algunas tiendas más y algunas menos...) te llevas una voluminosa caja, a las que ya estamos acostumbrados, con la portada del protagonista y os aseguramos que la foto de esta es idéntica a la que sale en el juego, o sea que imagináos los gráficos... En la parte trasera explican las características del juego, totalmente ciertas:

- Eres el cazador y la presa en Los Angeles del 2.019.
- Más de 100 escenarios interactivos para investigar.
- Absorvente e irresistible historia de detectives.
- Utiliza las herramientas del Blade Runner como el Esper y el Voight-Kampff.
- Movimientos dramáticos de cámara durante el tiempo de juego.
- No requiere aceleración por hardware.
- Elaborada aventura en tiempo real que elimina la acción predecible.
- Varios finales diferentes con un nuevo argumento cada vez que juegues.
- Soporte DirectX audio y vídeo.
- Gráficos en alta resolución constantemente animados, con millones de colores.
- 6 pistas de audio con música nueva y recreada de la banda sonora original.
- Más de 70 personajes increiblemente realistas capturados de la pantalla, incluyendo actores de la película real.
- Avanzados efectos de animación en tiempo real: direccionales, de color, volumétricos, atenuados y animados.
- Impresionantes efectos visuales: lluvia, niebla, neblina, humo, sombras y fuego.

Si os decidís a comprarla, que vale la pena, y abrís la caja, resulta que dentro hay una

caja de CD muy voluminosa y bonita, con la misma carátula de la caja mayor y al abrirla nos sorprendemos al comprobar que sólo son ¡¡¡4 CD!!! Además contiene un manual extenso en español y portugués con 30 páginas en cada idioma, por lo que nos explican hasta el mínimo detalle del juego. Hablando de idiomas, el juego está en inglés, pero para los que tienen prisa en jugarlo y lo quieren ya, la casa Virgin ofrece la oportunidad de que, al salir en castellano, puedes cambiar los CD, y así, sin pagar nada lo tienes en tu idioma. Esto es muy de agradecer. ¡Ah! Y vemos el emblema de Windows 95, por lo que el juego es para este sistema. Ademas hay un curioso mensaje acerca de que sólo es para mayores de 15 años.

MANUAL: Como hemos dicho, el manual es muy extenso. Empieza explicando que debemos usar DirectX 5, ya que esta versión, la más moderna, nos mostrará todas las animaciones del juego. Después de explicarnos cómo instalar el juego, pasa a contarnos algunos datos de la historia de esta aventura, así como la manera de usar el puntero del ratón para realizar las diferentes acciones. Nos presenta a los personajes, y la especie de inventario muy especial que usaremos, donde tenemos muchas opciones que nos detalla una por una. Nos enseña el sistema de movernos con la nave, los diferentes lugares que debemos conocer como Blade Runner, incluido nuestro apartamento, para acabar son la típica lista de errores que nos puede dar el programa y su posible causa y solución, asi como los datos y el teléfono del soporte técnico.

REQUISITOS: Los requisitos mínimos que se necesitan para poder usar este juegos son los siguientes: Windows 95, Pentium a 90 Mhz, 16 Megas de RAM, 150 megas de espacio en el disco duro, CD-ROM 4X y DirectX 5. La verdad es que no hay problema ni de gráficos, ni de ratón ni de sonido, ya que al llevar el mismo juego el DirectX 5 para instalarlo nos evita cualquier problema. Lo imprescindible es el CD-ROM de cuádruple y los 16 Megas de RAM. Para que funcione perfectamente, además de esto lo mejor es tener un Pentium a 133 como mínimo. A partir de aquí ya se puede jugar perfectamente. Con el de 90 jugarás, aunque un poco a trompicones.

INSTALACIÓN: Ya hemos dicho que es un juego para W95. La instalación es muy fácil ya que sólo con poner el CD 1 sale el menú para realizarla. En primer lugar vemos tres opciones: Instalación, para ir a ella directamente, Explorar el CD, con lo que se nos abre la ventana del Win y vemos los diferentes ficheros y directorios que tiene el CD, y Cancel para acabar. Elegimos Instalar para empezar con el juego y tenemos tres nuevas posibilidades: Instalar el juego, Instalar el Planet Westwood, con lo que veremos los juegos de esta compañia y sus novedades, e Instalar DirectX, para los que no lo tengan. Elegimos las opciones que queramos pero nosotros vamos por el juego. Y aquí tenemos otra vez tres opciones. La instalación mínima que nos meterá 177 Megas en nuestro disco duro, la media, con 332 Megas y la máxima, que sólo nos mete 1.513 Megas. La verdad... no sé porqué hacen juegos en CD si luego se tiene que meter todo en el disco duro. En fin... os aconsejamos que uséis la mínima, porque cualquiera de las tres carga del CD-ROM y así evitareis ocupar mucho espacio. Como siempre, deja escoger el camino donde instalar el juego. En nuestro caso tenemos tres discos duros, el C, el D y el E, pués bien, solo nos deja instalar el juego en el C y el D, y el E que es el más gordo de todos nos dice que no se puede, sin explicación alguna. Una vez le damos los datos,

tarda unos 5 minutos en instalarlo todo y mientras vas viendo unas fotos del juego. Si no hemos instalado el DirectX, no hará falta resetear el ordenador y podremos salir o empezar ya a jugar. En el icono del juego vemos: Jugar y Desinstalar. Y al ser de Win.95, en nombre del juego aparecerá en el panel de control, en la opción de agregar o quitar, por lo que también podemos desinstalarlo desde ahí.

LA HISTORIA: Creo que Westwood Studios nos ha sorprendido a todos con este juego, que llevaba desde hace unos años en el mayor de los secretos. Une tecnología punta con una inigualable calidad. Ya conocemos a esta compañía por su «Command & Conquer» y su secuela «Red Alert», que rompieron moldes en los juegos de estrategia. Y «Lands of Lore» promete hacer lo mismo con los de rol. Pero aún no estaban contentos y han querido arrasar también en el apartado de aventuras gráficas, rizando el rizo de lo imposible.

Como casi todos sabemos «*Blade Runner*» es una película mítica en el genero de la Ciencia Ficción, basada en unos escenarios agobiantes y claustrofóbicos ideados por Syd Mead y que Ridley Scott llevó a la pantalla hace ya 15 años con Harrison Ford como protagonista. Westwood anunció en el 95 de manera oficial, que iba a hacer una adaptación de la película, o más bien del libro en que se basa, de Phillip K. Dick. Y desde entonces no ha trascendido nada a la prensa hasta ahora que podemos tener el juego en nuestras manos. Sólo se mostró un minuto de imágenes grabadas en vídeo el año pasado en Los Angeles en el E3.

LA HISTORIA DEL JUEGO: Pues el juego ya hemos dicho que es como la película, y si alguien no la ha visto aún, que la alquile en algún video club y que no cometa el pecado de quedarse sin verla. Estamos en la ciudad de Los Angeles, en el año 2.016. Según el diccionario de esa época, un Replicante es como un robot de años atrás, un humano sintético. Y por esta época están prohibidos y perseguidos. En la Tierra de este año todo ha cambiado drásticamente, todo son sombras en la ciudad de Los Angeles. La colonización espacial ya es una realidad y los Replicantes son proscritos en la Tierra. Antes los humanos se sirvieron de ellos y ahora yo no los quieren. Y si se coje alguno, la ley es rigurosa: Pena de Muerte.

Tú, el protagonista de la aventura, eres un Blade Runner, y eso significa que estás en la brigada especial de Policía y con ordenes estrictas de tirar a matar contra cualquier Replicante que encuentres en tu camino. Tu nombre es Ray McCoy y eres aún un novato. Por ahora solo has tenido casos sin importancia, pero ahora los Replicantes empiezan a llegar en bandadas y se necesitan todos los efectivos, por lo que tu teniente te ha asignado un caso de asesinato que será el que llevarás en la historia, un asesinato animal, que ningún humano hubiese hecho, por lo que está claro que detrás hay algún Replicante.

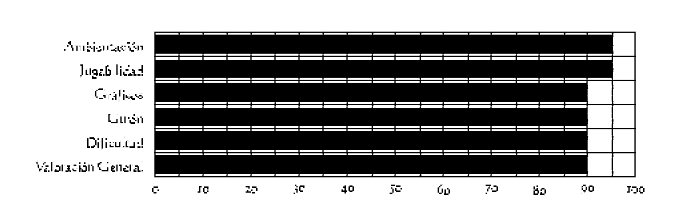
LA ATMÓSFERA: La resolución SVGA es clave en toda esta atmósfera futurista y claustrofóbica del juego, apoyada por los 16 bits de la paleta y las animaciones de los personajes, en las que se han usado técnicas de motion capture. Otro aspecto importantísimo del juego y que afecta a la calidad del conjunto, es la influencia de una cuidadísima ambientación, desde el sonido a los efectos de luz y sombreados en tiempo

real, que ayudan a crear ese efecto tan especial que hasta incluso diría que superar a la propia película. Y la ambientación y escenarios son casi calcados a la película, lo que nos hace sentirnos allí mismo.

INTERFACE: El interfaz es de lo más sencillo y eficaz que se podía esperar. Solo una flecha que veremos en la pantalla, una flecha pequeñita pero efectiva, que tiene cuatro posiciones. La básica permite dirigir al personaje donde queramos. Cuando el cursor está animado y de color verde es para hacer alguna acción. Cuando se sitúe sobre una salida será azul, y si le das con el botón derecho se dividirá en tres flechas y pasarás a modo de combate con varias opciones. Si le das con el cursor normal sobre el personaje, entrarás en lo que podríamos llamar inventario, pero que no es tal. Se llama ACI y veremos varias opciones en la parte superior, como la pistola, la lupa, y 4 objetos más, cada uno para una función diferente. Y dentro de este si le damos al botón que está sobre los iconos que he mencionado antes pasamos a las opciones típicas de las aventuras: grabar, cagar, salir, opciones de sonido, etc.

En general es super completo y muy práctico, pero debéis conocerlo a fondo para poder acabar el juego, que se prevé de lo más complicado y largo, pues los 4 CD no están solo llenos de animaciones... Hay también una opción importante y divertida a la vez dentro de los iconos comentados antes. En ella nos vemos a nosotros, el protagonista, y con cuatro caras diferentes. Así podemos escoger el modo de jugar: normal, enfadado, arisco y voluble. Y para desplazarnos de un lugar a otro tenemos nuestro propio vehiculo volador (spinner). Cada vez que entremos él, se nos abrirá una especie de mapa y podremos elegir el lugar donde querramos ir.

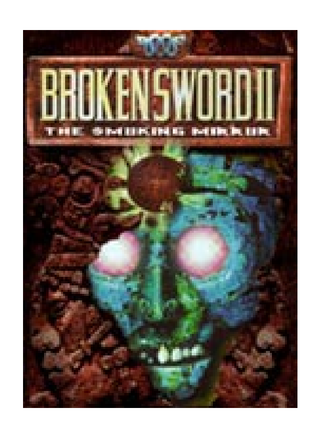
EL COMIENZO: Nada más acabas de instalar el juego y empiezas a jugar, sale una animación que te quita el hipo. Es algo fantástico. Vemos la ciudad desde los aires, con escenas de llamaradas por todas partes. Es como si de verdad miraras la película original. Salen las letras del título y los créditos, que son pocos y no cansan. Inmediatamente nos sitúa en la ciudad y en el tiempo y volvemos a la animación de la ciudad, pero a pantalla completa... y no pierde nada de su realismo ni de su forma gráfica. Vemos la discusión en una tienda de un personaje y una chica que ya nos empiezan a introducir en el tema y aquí es cuando un animal resulta muerto. Inmediatamente nuestro jefe nos llama y acudimos a él. Las animaciones de los personajes son perfectas, pero perfectas de verdad. El andar, el hablar... ¡todo! Con el caso asignado, llegamos a la casa donde ha ocurrido todo. Salimos del coche y vemos que todo está acordonado por la policía alrededor de la puerta, y aquí ya tenemos que espabilarnos solitos... ■





Muy Buena

BROKEN SWORD II



Por: Dardo

GENERALIDADES

Nos encontramos con una aventura de 2 CD, con el nuevo estilo que ya se está imponiendo de dibujos animados, con multitud de pantallas y animaciones en cada una de ellas. Es la segunda parte de la serie, aunque, salvo algunas alusiones no tiene nada que ver con la primera parte y se puede jugar perfactamente sin saber nada de la primera. Varios puzzles muy difíciles, otros más sencillos y cantidad de charlas con todo el mundo, cosa que por lo visto ahora se impone sobre las acciones, y que no deja de ser más aburrido que poder actuar por tí mismo sin tener que soportar tanta cháchara. Por pistas y puzzles no va a quedar, porque hay a cientos...

Tenemos más de 60 personajes con los que interactuar y otros 60 objetos para utilizar. Los gráficos son muy buenos y super detallados, en VGA, con unas animaciones que a veces son impresionantes. Hay efectos de translucidez y transparencias de hasta 16 niveles, ausencia de pixelación al acercarse a los personajes, suavización de los bordes y varios planos de scroll que añaden más realismo a los muy bien trabajados sprites.

Hay más de 200 efectos de sonido que quedan de maravilla con la acción y las pantallas en que están, y además tenemos más de dos horas de música original compuesta por uno de los mejores músicos británicos de la actualidad: Barrington Pheloug.

A pesar de ser 2 CD, no contiene animaciones de muy larga duración, e incluso la del principio es muy corta con referencia a otras. Al final también hay una bastante corta, para empalmar con los créditos que sí son larguísimos. Con esto quiero decir que son dos CD muy bien aprovechados, llenos de gráficos y animaciones cortas, y no malgastando media hora en la presentación o en el final.

Sobre el interfaz, es muy útil, práctico y logrado. Todo se maneja con el cursor sobre la acción, excepto al usar algún objeto o hablar con alguien, momento en el cual nos saldrán los iconos en la parte baja de la pantalla. Si es para hablar ya salen solos y si es para usarlos debemos llevar el ratón hacia abajo. También para las acciones de salvar,

grabar, salir, regular el sonido, etc, existe un menú muy completo que sale al llevar el ratón a la parte superior de la pantalla.

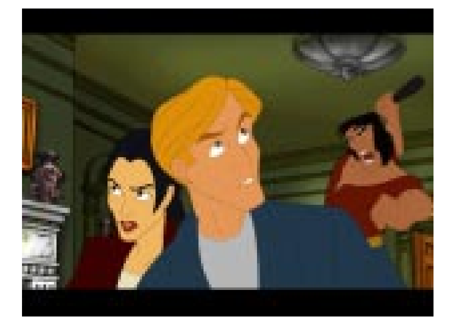
La dificultad no deja de ser un poco elevada, sobre todo con algunos puzzles (tres o cuatro), que nos llevarán de cabeza durante mucho rato, pero todas las acciones suelen ir acompañadas de un alto componente lógico y esto nos ayuda siempre. Todo es lógico y no desvaría como en otras.



TEMA

La acción se desarrolla por todo el mundo, visitando varios países, y se supone que nosotros (George), con nuestra novia (Nico), debemos salvar al mundo de su destrucción, localizando tres piedras Mayas y colocándolas, al final de la historia, en el lugar correspondiente para vencer al Mal.

Los intrépidos aventureros George y Nico se encuentran ahora inmersos en otra original y misteriosa aventura de crueldad, malefícios e inmortalidad que los llevará de un sitio a otro para completar el ciclo.



A medida que la amenazante oscuridad de un eclipse lo va cubriendo todo, el descubrimiento de un círculo de drogas les revela, casi por casualidad, el poder arcano de una antigua civilización. El tormento y el terror, los sacrificios rituales y las masacres sangrientas son los detonantes bajo un velo de misterio Maya

El secuestro, los tesoros robados, la astronomía y los capos de la droga son las menores preocupaciones de nuestro dúo protagonista, ya que las fuerzas divinas amenazan con aniquilar a la humanidad.

El valor, la destreza y la astucia son esenciales para poder salir victoriosos de esta apremiante aventura, garantizada para dejarte el corazón palpitando...

LO BUENO

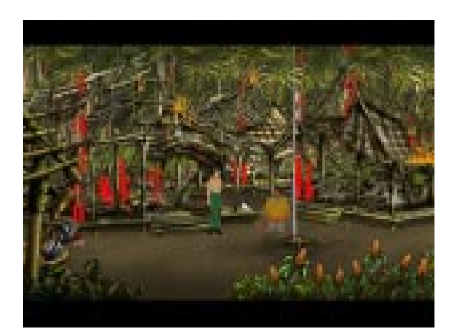
Gráficos excelentes en todo momento, con animaciones en todas las pantallas que aconpañan a estos gráficos y que algunas veces son algo geniales, como el movimiento del mar en el puerto, o el movimiento de las pantallas de los ordenadores que tiene detrás suyo el general. Son unos detalles increíbles.

La tradución al castellano ha sido perfecta. Ya sabemos todos que la mayoría de las veces pasan mucho de nosotros y sale cada cosa que vale más ni nombrarla, pero esta

vez se ha tenido un cuidado increíble, hasta el punto de poner a los franceses ese acento tan divertido, o a los mejicanos esa pronunciación tan suya. Un 10 por los doblajes.

Aunque también tiene a su favor que es un argumento muy serio, al ser más bien policíaco, y no hay nada de humor, que es lo que cuesta más de traducir a nuestro idioma para cogerle la gracia a la frase, pero de todas formas es de lo mejor, por no decir el mejor, que he visto (o mejor, oído).

Podemos salvar la partida 99 veces, cosa que va muy bien, sobretodo porque hay lugares que cuesta mucho pasar, y una vez hecho es mejor guardar la partida por si luego sucede algo y no tener que volver a pasar otra vez por el mismo sitio. Es muy aconsejable ir grabando regularmente y cuanto más mejor, ya que así evitaremos, si nos matan, tener que empezar de nuevo.



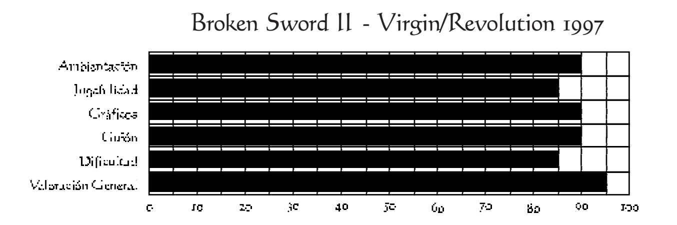
Una vez has salvado la partida, cuando empiezas de nuevo tiene una opción que aparece en el primer menú de cargar desde el sitio que hayas grabado. Así nos evitamos, como siempre ocurre, tener que volver a tragarnos la presentación y podemos ir directos donde nos quedamos.

LO MALO

No se porqué será, ahora viene esta moda de que en las aventuras priman más las conversaciones que las acciones. Es lógico que de vez en cuando preguntemos algo a alguien, pero en este caso las conversaciones son con todo el que encontremos, y se alargan mucho, por lo que al final llegan a cansarte, y bastante.

Y la otra cosa que tampoco me gusta es lo que últimamente viene pasando con todos los programas en CD, que estando en CD y pudiendo poner sólo el programa ejecutor en tu disco duro, debemos instalar la tira de megas, aunque sea la versión reducida, y eso es bastante molesto para el que tiene un disco duro pequeño. Creo que hasta innecesario, pudiendo irse leyendo tranquilamente del CD y no ocupar espacio es nuestro ordenador.

Estos son los únicos defectos que le he encontrado, pero que quedan ampliamente compensadoa por la fabulosa aventura que tenemos delante. ■

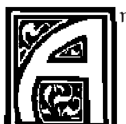






THE CURSE OF MONKEY ISLAND

Por: Julio Gómez


ntes unas consideraciones de «The Curse of Monkey Island»:

- Viene en 2 CD
- No esta el Cupón de la Versión USA para pedir Monkey 1 y 2
- La traducción jode algunos chistes como el del Reloj VO (traducido al Español lo que dice en verdad) «No, En esta isla no son las 10» V. en Castellano por Erbe «Vaya has visto que hora es, tengo que irme ya»
- El Juego salió el Lunes 15 con BASTANTE RETRASO
- No es muy difícil para los que hayan jugado a Monkey 1 y 2 pero sí es largo
- Menuda música la mejor que he oído desde el Monkey 2 y el Zelda para SN
- Muy buena animación que le da mil vueltas a Broken Sword y MundoDisco II
- Zonas de Arcade de hundir barcos y peleas de Barcos tipo Errol Flyn
- Nuevos Insultos
- Final muy corto y los 2 últimos capítulos absurdos
- Se echa de menos a Trothoot, los piratas de baja fibra Moral, LargoLagrande.
- Vuelven Stan, Wally, VodoWoman y CaraLimon

No me enrollo mas y digo la solución:

MODO FÁCIL

EL FALLECIMIENTO DEL PIRATA ZOMBI LECHUCK

- Vaya, estas encerrado en el Camarote del Pirata Zombi LeChuck y la puerta esta bloqueada ¿no? Habla con el Pirata Enano y descubrirás que es Wally despúes dile que de Pirata es un fracaso se pondrá a llorar. Coge el Garfio y coge el bichero, ahora tienes el cañón libre úsalo y derriba a todas las barcas de Esqueletos de LeChuck.

Al derribarlas sal a la ventana y veras a una calavera y un brazo flotando , usa el bichero con el Garfio y coge el hueso ya tienes la espada, también puedes tirar a la calavera con eso.

Usa la espada con la cuerda del Cañón y usa el cañón después. LeChuck muere pero tienes que salir de la bodega ¿no? coge la bolsa y coge el anillo después, usa el anillo con la Portilla y ya eres libre

LA MALDICIÓN EMPEORA

Bueno has convertido a Elaine en una estatua , coge la brasa ardiendo de la playa y vete hacia la izquierda hacia el Lago Vudú . En el pantano entra en el Barco y coge el Alfiler y usa la bolsa de Monedas de Palo con la maquina de chicles . Usa la lengua del cocodrilo y pregúntale a la mujer vudú todo lo que puedas. Tienes que conseguir un mapa, tripulación, barco y recuperar a la Gobernadora Marley.

Empecemos por la tripulación vete a la costa de los Barberos en puerto Pollo y habla con todos esos tienen que ser tu tripulación:

Eward Van elgen: Vete al teatro y coge el guante, usa el guante con Eward Van Helgen . Te reta a un duelo. Cierra la caja de la arma central y selecciona el Banjo ahora gánale en un acertijo de memorizar las cuerdas estilo caja fuerte del Monkey 1

Bill el degollador: El hombre te pide un tesoro, el tesoro es el diente de Barbarubia pero no tienes reserva para entrar y no la encuentras. Tienes que echar a Rothingam de la Barbería . Coge la caspa que esta en el teatro úsala con el peine con el que peina a Rothingam. Dile al barbero escocés que te corte el pelo y usa la manivela dos veces. Tienes el pisapapeles. El escocés se va a por otro usa la manivela unas cuantas veces mas y coge las tijeras. Usa las tijeras con los matorrales que van a la bahía peligro. Estas dentro de la serpiente coge las cosas que se ha tragado la serpiente (Imitación del ahogamiento del Monkey 1). Una vez cogidas todas la cosas usa el jarope con la flor de ipecacuana. Tienes jarope de Ipecacuana úsalo con la cabeza de la serpiente. Vaya otra vez en problemas coge la planta de al lado tuyo y una caña. Usa el globo con el pisapapeles y sóplalo. Usa el trozo de planta con la caña ¡Cerbatana!. Usa la cerbatana con el Globo y ya esta. Vuelve a Puerto Pollo y entra en la barbería y coge el caramelo. Entra en la pollería ya tienes la Reserva . Dale el caramelo a Barbarubia , y dale después el chicle. Usa el alfiler con el globo y ya esta. Dale el Diente a Bill DegollaCuellos

Haggis McNutton: Habla con Haggis el te propone que para ser tripulante tienes que ganarle lanzando el Caber. No le puedes ganar así que tienes que trucarlo. Vete a la Pollería empuja a cliente muy callado(Es el Prota de Grim Fandango que iba a hacer lo mismo que el tipo del bar del Monkey 1 publicitando LOOM pero a Barbarubia no se le puede decir que cocina mal el pollo)Coge el cuchillo de cliente muy callado. Vete al campo de juegos y vete a la colina verde. Usa el cuchillo con el burro(Lo que sujeta al barril)Usa la brasa con el ron y ya esta amañado. Vuelve a la Barbería y vuelve a hacer el lanzamiento de Caber.

Ahora a por el Barco : Vete a la Bahía Periglo y usa la barca hacia el Barco . Sube al Barco el capitán Fossey te hace usar la pasarela . No te vayas todavía usa el cuchillo con la pasarela cuando estés en la Barca. Sube al barco , te empluman vete a Puerto Pollo a la Pollería de BarbaRubia . El te lleva al Barco otra vez pero directo al camarote. ¡El Capitán es un Orangután! Abre la ventanilla y vuelve a Puerto Pollo, vete al teatro mira la Pegatina de la Isla Blood en Baúl. Háblale al actor principal sobre la isla Blood (Esto sirve para el mapa pero tengo que ponerlo aquí). Vete a la antecámara del teatro y coge la varita y úsala con el Sombrero de Mago. Coge el libro de Ventriloquia y úsalo con el Macaco del Barco (Entras por la ventanilla ahora abierta)¡Ya tienes el barco!

La Estatua de la Gobernadora Marley: Vaya no entiendes el Acertijo «La x indica el lugar» Vuelve al teatro y vete a la parte de arriba(La de los focos)Usa la palanca ¡Encontraste la x! SlappyComnwell esta actuando usa el aceite de pollo con las bolas

del baúl. Entra al escenario coge la pala y úsala con la tumba de Shakespeare ¡Ya tienes la Estatua!

El Mapa: Bien si recuerdas lo que te dijo Slappy Cromnwell su agente Pálido Domingo tenia un mapa de la isla Blood. Vete a la playa necesitas un carnet de socio del Club Brinstone . Vuelve a la pollería el carnet esta en los restos de Pollo. Vuelve a la playa dale al carnet al chico de la Playa, vale no puedes pasar la arena caliente. Vuelve a la cabaña y coge tres toallas y úsalas con la cubeta de hielo. Usa las toallas SUCESIVAMENTE con la arena caliente. Abre la puerta del otro lado de la Playa, habla con Pálido Domingo(Una parodia de un conquistador Español tipo cubano)dile que si sabe donde esta la Isla Blood. Necesitas que se de la Vuelta para ver el mapa tatuado. Coge la jarra y úsala con la del chico de la limonada , le estafas, coge el jarro y úsalo con el Tinte Rojo que esta al lado. Vuelve a la playa usa la jarra sin fondo con Pálido y usa después el jarro con la jarra sin fondo(je je). Tienes que coger el mapa, vuelve a la cabaña coge tres toallas y úsalas con el agua, después úsalas con el chico de la cabaña. Coge el Aceite y úsalo con la Espalda de Pálido (Buarghtttttttttt)

TRES PARTES AL VIENTO

Este nivel es igual que la pelea contra la Maestra de la Espada, puedes obtener información en el manual sobre este nivel. Recuerda: Haggis te preguntar si quieres que la lucha de Barcos sea fácil o no y también recuerda que una vez que ganes a un pirata deberás comprar mejores cañones así hasta enfrentarte con Rothingam.

———Os pongo los insultos mas frecuentes en el modo Normal———

Todos mis enemigos han sido aniquilados - Seguro que por tu aliento asfixiados.
Matarte seria un homicidio justificado - Entonces matarte a ti seria un fungicidio justificado.
Eres el Monstruo mas feo jamas creado - Eso sin contar todas con las que te has citado.
¿Que quieres ser, quemado o incinerado? - Contigo mejor ser fumigado.
Cuando tu padre te tuvo debería haberte matado - Al menos el mío podía ser identificado.

EL CAMARERO, LOS LADRONES, SU TÍA Y SU AMADO

Has llegado a la isla Blood coge el Jabón de afeitar en la playa y vete de ahí. Vete al bar el Barman necesita un tónico reparador coge el libro de Recetas... Ingredientes :

- Pimienta: Esta al lado del molino
- Huevo: Coge el sillín del Bar y úsalo con las rocas de la playa vete al Final del cementerio y coge el Mazo úsalo con el Arbol del Huevo y ya lo tienes
- Pelo del Perro que me mordió: Coge las galletas de Perro del cuenco del Perro del final del cementerio dáselas, te muerde cógele el Pelo al perro y ya. Dáselo todo a Wonton Sopabuena se recupera, habla todo lo que puedas con el

Tienes que Morir: Para entrar en las criptas del cementerio tienes que morir para eso necesitas pedir grog a Wonton Sopabuena y mezclarlo con el fluido quitaresacas. Mueres. En la tumba ábrela con un objeto punzante tu eliges . MUY IMPORTANTE coge los clavos de tu tumba, abre la tumba principal. ¡ES STAN! sal de la cripta. Tu necesitas ahora entrar en la tumba de la Familia Sopabuena, coge el clavo de la habitación con los cuadros de la Familia Van Salada. Usa los clavos con la cama del esqueleto. Coge el Libro de la Familia Sopabuena y úsalo con Wonton. Ya eres un miembro de la familia Sopabuena. Vete a la cripta de Stan donde el ha montado un negocio pídele un seguro.

Vuelve a morir con la mezcla de grog y la bebida quitaresacas. Ahora estas en la cripta de la Familia sopabuena, habla con Minnie Sopabuena todo lo que puedas. Vete a la izquierda te encuentras con Murray cógele, coge la palanca también. Necesitas salir de la Cripta pero el Enterrador no te quiere sacar hasta que no vea tu forma fantasmal. Mira el agujero del enterrador usa Brazo de esqueleto con la linterna y ahora usa a Murray con el hueco. Ya sales de la cripta. Vete a la habitación del queso gigante y coge la carta de tu defunción. Con ella vete a la Mutua de Seguros de Stan y cobra tu dinero

Una Historia de Amor entre Fantasmas: Ahora tienes que conseguir el anillo de Minnie sopabuena para eso usa la palanca con el agujero de la pared de la cama del esqueleto. Usa la palanca con la cama y el esqueleto se unirá con su amada. Vuelve a la cripta y coge su anillo

El Rey Andre y la Isla Skull: Tienes que llamar Al Gales Volador para que te lleve a la isla Skull y coger el diamante. Vete al claro donde esta Elaine mira a la luciérnagas, tienes que atraparlas. Vete al bar y coge el bote de propinas y coge al final del cementerio el cincel. Usa el bote de propinas con el cincel ábrelo. Llena el bote de propinas con el Barril del molino. Usa el bote ahora con el árbol cortado en el claro y ciérralo. Usa el bote luminoso con el faro y el Gales Volador estar ahí. El Gales volador necesita una Brújula. Coge el imán del Frigorífico del cuarto de frigorífico. Abre la botella de Loción espumosa con algo punzante. Ya tienes el corcho, ahora usa un recipiente con el agua del Mar. Usa al alfiler con el imán y úsalo con el corcho ¡La Brújula!. Al llegar a la isla Skull tienes que usar el ascensor para bajar a la cueva del contrabandista, pero el tío es un flojucho y te caes. Mientras te estas cayendo usa el Paraguas y llegas a la cueva (Mary Poppins). En la cueva el rey Andre te propone apostar por el diamante pero ellos siempre ganan. Vuelve a la Isla Blood y dile a la pitonisa que te eche las cartas. Coge las 5 cartas de muerte y úsalas como Ases jugando con el Rey Andre . Ganaras el diamante.

La Erupción del Volcán: Ahora tienes que conseguir la loción engrasa manos (para quitar el anillo maldito a Elaine)de Haggis pero el te pide algo a cambio de la loción. Vete al sitio del frigorífico y usa el cincel con el queso y coge el tofu gigante. Vete afuera del bar y usa el queso con la cacerola. Vete al poblado Caníbal, habla con CaraLimon el te dirá que van a hacer un sacrificio al volcán y va a venir gente a visitarles vestida para la ocasión. Usa el cincel con el trozo de Tofu úsalo como mascara y podrás asistir al ritual. Usa el queso con el volcán y explotara. Vete a donde estaba el queso en la olla cógela y llévasela a Haggis como alquitrán. Ya tienes La loción engrasamanos

Todo Por el Amor de Elaine: Vete al claro usa la loción engrasamanos con el anillo maldito de Elaine. Ahora usa el anillo de Minnie con el diamante para ponérselo a la Gobernadora Marley

El Beso del Mono Araña: Vaya estas encerrado por LeChuck en el Big Whoop habla con el si quieres conocer «El Secreto de la Isla de los Monos». Bien una vez que hayas hablado con LeChuck el te lanzara un hechizo y te convertirá en un niño(Toma explicación del Final de Monkey 2)abre la puerta de la Celda y sal(je je) tienes que poder entrar ahora en la cabeza del mono(sin necesidad de usar la llave de la cabeza je je) Para eso tienes que hablar con el chuchu dinghy para que te haga la prueba de la edad y conseguirás un premio. Coge el Ancla y úsalo con las tartas de merengues, pídele a La Gran Rata que tire una tarta. Como tumba al mimo la tarta puedes ocupar su lugar, ocúpalo y incita a la rata para que te de un tartazo. Ya tienes el merengue. Empuja muchas veces al perro Dinghy te comerá. Ya tienes el pelo de perro. Coge la pimienta al heladero

y pídele un granizado. Usa rápidamente (sin que se te derrita) el granizado con el pelo de perro, la pimienta, y el merengue. ¡¡VOILA!!

GUYBRUSH PATEA CULOS OTRA VEZ

Hay una regla que se cumple en todos los Monkeys y este no iba a ser una excepción. La escena final tiene que ser contra LeChuck, con velocidad, y tienes que usar el ingenio mientras LeChuck te patea el culo

Hay cuatro paradas en la montaña rusa:

- La isla de Monkey
- La Reproducción de la isla de Monkey en la que esta una copia de Herman Trothoot. Tienes que coger la cuerda aquí
- La tripulación del Big Whoop — ¡La tripulación del Big Whoop te saluda marinero! Tienes que coger el Barril de Ron
- La Cámara de Torturas de LeChuck ¿Te preguntaste cómo seria el Guybrush de Monkey 2 en versión dibujo animado? Coge el Aceite y fíjate en Wally
- El Terrible Mono de las Nieves—Usa el barril de ron con el brazo del Monogigante, usa la cuerda con el aceite y después únela al Barril.

Cuando venga LeChuck en el poco tiempo que te deja usa la pimienta con el y ... ¡BBOOOMMM!

¿Hasta cuando tendremos que aguantar para que LeChuck resucite?

¡Apaga el ordenador y vete a la cama!

MODO MEGA-MONKEY

El modo difícil en realidad no cambia mucho respecto al fácil, sólo debes tener en cuenta unos cuantos problemas y cosas nuevas:

- Capítulo segundo: Coge el bote de pegamento en el pantano. Para quitar el pisapapeles en la barbería usa la manivela, y golpea a Bill dos veces para obtener la bola de chicle. Coge el aparato de cortar galletas en el restaurante y consigue un tapón con él en el árbol de caucho: lo necesitas (con pegamento) para reparar el boquete del bote. Para conseguir el guante del abrigo, mira primero el bolsillo. Cuando no te deje marchar Barbarubia, masca chicle, pégale el diente, inhala el globo y masca de nuevo. El diente está fuera, en el lodo, tendrás que buscar con la bandeja. El pollo está entero: trata de comer una galleta y usa los gusanos con él. El mapa es ahora un manual de instrucciones que tienes que seguir con los focos.
- Capítulo cuarto: Usa el paraguas con las aspas del molino para subir. Sacude el clavo del dormitorio del hotel con el mazo del cementerio para obtener un cuadro que podrás recortar y usar en el espejo de abajo (necesario para el faro). Para convencer a Sopabuena de tu parecido familiar, usa este retrato en la ventana de la izquierda y mira por ella. Necesitas poner pegamento al brazo para poder usarlo. Tienes que pedir la fortuna cinco veces para obtener las cinco cartas. Además necesitas la tarjeta de Stan para acceder a la habitación de la derecha del hotel.
- Capítulos quinto y sexto: Debes usar la botella de nata en la bandeja y añadir el ancla, para conseguir un pastel con ancla. Debes empujar a Dinky muchas veces. Para conseguir la linterna debes abrir primero el farol y luego soplarlo.■

ASÍ SE HIZO EUDOXIO

Por: Daniel Cárdenas



rimero deciros que a mí me encantan los 'así se hizo' por varias razones. La primera de ellas es que cuando leo una me contagio y me suelen entrar unas ganas locas de ponerme a escribir aventuras. Allá por el 89, leía en cierta revista (la grande-grande), el así se hizo de la Aventura Original y aunque al principio no le presté demasiada atención, al final no sé cuantas veces me la acabé leyendo. Por aquel entonces aún no sabía lo que era una conversacional...

La segunda razón es que en ellas los autores explican su propia visión, la historia, las dificultades, curiosidades... y son cosas que no se suelen explicar en las instrucciones. Y a mí esas cosas me gustan, y los aventureros siempre nos solemos identificar con estas historietas, porque después de todo nuestras historias suelen guardar muchos puntos en común.

Vale, y también hay que reconocer que al igual que a las mamás les gusta hablar de sus nenes, a los autores les gusta hablar de sus creaciones. Les encanta y yo no iba a ser menos... Claro que para esta ocasión además de hablaros del nene también os relataré mi historia aventurera.

LOS COMIENZOS

Como muchos de vosotros mi primer contacto fue con los libro-juegos. En EGB teníamos en clase una pequeña biblioteca. Cada uno aportaba un libro y ya teníamos biblio, tan sencillo como eso. A alguien se le ocurrió la feliz idea de llevar 'El Hechicero de la Montaña de Fuego', de Steve Jackson/Ian Livingstone y todo cambió. Cuando me lo traje a casa (no seais malpensados, me refiero a cuando lo cogí en préstamo, recordad que era una biblioteca), lo jugué y me fascinó. Fue una experiencia fantástica e inolvidable, y todavía resuenan en mi mente las carcajadas del hechicero después de tirarle el trozo de queso al cuadro... Había dado el primer paso.

Y con este nuevo hobby disfruté de lo lindo durante un buen tiempo. Pero era inevitable, llegó un buen día en el ya no tenía más a los que jugar, los que tenía en casa los había jugado tres-cuatro veces, los de la biblioteca más de lo mismo y encima no tenía un duro para comprar otro. Y ese día me dije, ¿por qué no hago uno? y sin pensármelo dos veces me puse manos a la obra. El cumpleaños de mi hermano estaba cerca, así que como a él también le iban esta clase de libros, pues decidí aprovechar y regalárselo. Lo escribía a escondidas, cuando él no estaba. También recuerdo que la víspera de su cumple, estuve

de madrugada pasándolo a limpio, e incluso sobre la marcha iba introduciendo algún que otro cambio...

Lo bauticé como 'Laberinto 369' si no recuerdo mal, y lo curioso del asunto es que... no se podía acabar con éxito. Tiene gracia, había que conseguir tres llaves y como máximo se podían conseguir dos, dado que... ¡caían en caminos disjuntos! Menudo desastre, todo producto de la precipitación, como no. No sé si aún conservo esta reliquia, pero si algún día la encuentro (debe parar entre mis apuntes de colegial, véte a saber dónde) trataré de hacer una versión en hipertexto.

OTRO ENCUENTRO

Y el siguiente paso fue que una conversacional cayera en mis manos. Esto no sucedió hasta 1989, cuando iba con mis padres a cierto gran centro comercial y se me antojó cierto juego para mi flamante MSX-2. Aprovechando que mi santo estaba a la vuelta de la esquina, comenté que quería que aquel fuera mi regalo y voilà, ya tenía el Jabato, realmente las 725 pesetillas que mejor he amortizado en mi vida...

La verdad es que lo compré (vale, me lo compraron...) un poco a boleo, no sabía que era una conversacional y mucho menos que eran los P.S.I. que de vuelta a casa estaba leyendo en la carátula. Sí, como había leido algo del cómic de Jabato, pues me atrajo, eso es todo. Pues no, la verdad es que aquel juego desprendía un poderoso nosequé, como si aquella cinta tuviera vida propia y me hubiera seleccionado a mí para que la disfrutara.

Pero el camino no fue precisamente de rosas. El primer atasco fue monumental y nada más comenzar: no lograba salir de la dichosa celda y pasé varios días sin conseguir avanzar, dándole vueltas al asunto. Mi era aventurera no había hecho más que empezar y era muy torpe e inexperto, pero aprendí rápido... Cuando por fin conseguí el ladrillo, el esconderlo y llamar al carcelero fue casi instantáneo y del todo instintivo, como si algo dentro de mí por fin hubiera despertado y hubiera cogido las riendas. En un fin de semana me lo acabé, aunque tengo que reconocer que lo de Don Pio me lo sopló mi madre...

ÉPOCA MSX

Muy probablemente, si hubiera tenido un Specy hubiera sido lector de la MH, y hubiera disfrutado de la sección de Samudio, y quizá hubiera acabado siendo socio de una publicación como el CAAD. Si hubiera leido algún tipo de publicación estoy seguro que ahora tendría alguna aventura más rondando por ahí, pero no, desgraciadamente crecí sin todo esto, salvaje y sin teoría, sin ayuda y tropezándome continuamente.

Una tarde de verano en la que no sabía qué hacer se me ocurrió escribir mi propia aventura. No, no se trataba aún de Eudoxio, sino de 'El Castillo de Celkart', aventura de corte fantástico donde el jugador como premio a haber acabado un juego era teletransportado a una época extraña. Allí se le encargaba una misión: ir a un castillo, y matar al malo de turno. En las mazmorras del castillo se encontraba un mago, que podía devolverle al siglo XX. No era gran cosa como argumento, pero por algo hay que empezar, ¿no?. Bueno, pues resulta que poco después la libreta donde tenía todo el material se extraviaba en algún lugar de mi habitación y poco después abandonaba el proyecto. Como véis, en aquella época era un pelín desordenado...

Mientras aún confiaba en poder recuperarlo (iluso de mí), estuve haciendo cosillas con el MSX. En esta época nació un programa del que aún me siento muy orgulloso,

'GraphicMaster', un programa escrito en BASIC con el que se podían dibujar con los cursores líneas, puntos, circulos, rellenar figuras, etc. Con él se podían hacer dibujos sencillitos: la típica casa, el río, el camino... El programa almacenaba cómo se hacía el dibujo, y después, cuando se invocaba, repetía el proceso regenerando paso a paso el dibujo original (por aquel entonces no lo sabía, pero es exactamente el mismo sistema utilizado por el PAW).

Las siguientes vacaciones las dediqué al guión de una nueva aventura: Eudoxio. Pasé casi todas las tardes del mes de agosto (1992) ideando aquella nueva aventura, a la par que leía un libro que por aquel entonces me estaba fascinando... El Señor de los Anillos. El guión no lo finalizaría hasta un año después, en 1993, pero a vuelta de vacaciones tenía bastante hecho y quise probar a ver si lograba implementarlo en el MSX.

Lo que era el sistema, el parser en sí, lo tuve listo en poco tiempo, pero el solito se tragaba casi toda la memoria (las veintitantas K's disponibles), y apenas quedaba espacio para unas cuantas localidades... Quizá haciendo alguna virguería hubiera logrado meter la aventura, pero por aquel entonces para mí el BASIC era a lo más que llegaba, ni código máquina para efectuar paginación, ni compresión, ni nada de nada. Comprendí que tenía que esperar hasta tener PC para programarla.

Y EL PC LLEGÓ

En febrero de 1994 llegó -quizá con la excusa de que estudiaba informática-un flamante 486. Poco después realizaba mi siguiente intentona... programar Eudoxio en Modula-2. Desgraciadamente seguía más o menos con los mismos conocimientos, ahora tenía más memoria, pero el compilador me decía que se acababa el espacio para cadenas y tampoco hubo manera.

No sería hasta dos años después, justo cuando entré en contacto con el lenguaje C, que volví a recuperar el proyecto. Y esta vez si que había espacio para lo que quisiera, así que di los últimos toques al guión (incluso lo llegué a pasar a Word) y como un poseso me puse a programarla. Hay gente que me ha preguntado por qué no elegí un parser, en vez de hacerla a pelo, en C (Turbo C, versión 3.0 para ser más exactos) y la respuesta es que no conocía ninguno...

Es importante destacar que hacer aventuras sin parser implica más trabajo porque tienes que trabajar todo el sistema, que en los parsers ya es algo que viene hecho y de lo que en principio no te tienes que preocupar. Pero por otra parte, tienes más libertad para hacer lo que te venga en gana, como los combates en 'tiempo real' o el sistema propio para evitar programas cheat tipo GameWizard o hacer que las situaciones que se graben sean compatibles de una versión a otra.

Tras unas semanas de programación intensiva, tuve las primeras betas y por fin, después de tanto tiempo, podía conversar con mis propios PSIs, moverme yo y ver como se movían ellos, tomarme una cerveza con Kilivor y jugar a los ustartanos con él. Como no, me hizo muchísima ilusión ver el fruto de mi trabajo.

Aquellas primeras betas estaban plagadas de errores, pero con mucha paciencia empecé a pulirlos uno a uno, a añadir descripciones, y más conversación. Lo siguiente fue convencer a mi hermano para que la jugara y tras mil y una ayudas por mi parte consiguió acabársela. La aventura era extremadamente difícil, los enemigos eran mucho más poderosos que los de las versiones de ahora, no había taberna para poder recuperarse, y

lo que es peor... ¡aún no tenía lista la posibilidad de grabación! Pero os aseguro que tras el duro trabajo de programar la aventura, y a pesar de los fallos, el sentarte tranquilamente a ver a alguien avanzar en el mundo que acabas de crear, resulta extremadamente gratificante y hace que todo el esfuerzo haya valido la pena.

En esta etapa se detectaron múltitud de errores, que por supuesto tocaba corregir y a parte había que mejorar la jugabilidad (resultaba algo difícil superar ciertos obstáculos). Todo esto me llevó algunas semanas... Tras corregir todos los bugs, llegó la hora de volver a jugarla, e ir añadiendo descripciones y demás. Aún hoy en día siempre que tengo un rato libre en el que no sé muy bien que hacer me pongo a jugarla y siempre acabo añadiéndole algo, porque uno se da cuenta de que siempre queda algo por pulir o mejorar y de que jamás puedes dar por acabada una aventura.

LA HORA DE INTERNET

Por esta época (1996) pensaba que era el único ser humano que seguía interesado por las conversacionales. Tened en cuenta que no conocía ni el ni el CAAD, ni ninguna de las conversacionales freelance aparecidas en estos últimos años, pero todo iba a cambiar cuando en la universidad iba a tener la oportunidad de acceder a la red de redes...

Uno de los primeros pasos fue inagurar la página oficial de Pro-Imagyna (http://www.geocities.com/TimesSquare/5787), y dejar allí Eudoxio para que la gente se lo bajara. Mis primeros contactos fue con aventureros no-españoles. Ahora no sé cómo, pero acabé yendo a parar al foro de discusión a nivel mundial sobre interactive fiction, rec.arts.int-fiction, y allí empezó todo. Descubrí que no estaba solo en este mundillo, que había más gente que compartía mis mismas aficiones. Después llegó 'The archive', ftp.gmd.de, donde quedé absolutamente desbordado por la cantidad de aventuras que empecé a bajarme desde allí.

Para no ser menos, se me ocurrió contribuir al archivo, añadiendo mi aventura a él (la primera aventura Made in Spain en unirse al mismo). Poco después compartía directorio con mi aventura preferida: Jabato.

Pero un poco antes de todo esto, conocí a un aventurero de pro, Raúl Alvarez. Y realmente no me tuve que ir muy lejos para encontrarlo, pues en una de las asignaturas de segundo coincidíamos e incluso hicimos un trabajo juntos. Y aquel compañero de prácticas resultó ser... ¡el ganador del concurso Chichen Itzá! (ver CAAD 18, página 15).

Con Raúl mantuve mis primeras conversaciones aventureras y me habló del CAAD. El escuchar aquella palabreja algo se me vino a la cabeza, y me puse a investigar desenterrando el correo (suelo conservar todas las cartas que me llegan). Efectivamente aquella palabra no era nueva para mí, pues entre las cartas encontré dos a la que en su tiempo no presté toda la atención que merecían... unas cartas publicitarias del CAAD firmadas por un tal Juan Muñoz Falcó.

Qué cosas, el CAAD había llamado a mi casa, pero jamás le había contestado, quizá porque cuando las recibí eso de los 'clubes' no me inspiraba demasiada confianza (tenía la experiencia de un club MSX-er, que me había dejado tirado). Además como usuario de MSX que era, se citaba que habían aventuras para todos los ordenadores, pero para el mío nada. Pues sí, aquellas cartas las había dejado olvidadas, pero aquel día me dispuse a ponerle remedio y las contesté.

Unos días después recibía por correo electrónico respuesta del director del CAAD, y pronto me suscribí y pedí algunos números atrasados (que recibí incluso antes de haber abonado, gracias Juanjo). Al final resultaba que no estaba solo, y que incluso había una publicación que se dedicaba a la conversacional. Como dato adicional, decir que Juanjo fue el primero en pedirme la solución a Eudoxio.

Mientrastanto, empezaba a entrar en contacto con los aventureros que había por la red. Un día vi en el rec.arts.int-fiction un post de un paisano español, me puse en contacto con él y resultó ser Juan Antonio Paz Salgado, autor de CAECHO?...

En otra ocasión (también en aquel foro) descubrí un mensaje de otro aventurero que procedía de mi misma facultad, pero que no era Raúl. «¿Quién sería?» me pregunté del todo intrigado. Pues Javi, otro aventurero (y caadiano hasta la médula). Qué barbaridad, definitivamente el mundo era un pañuelo.

Un tiempo después a Raúl Alvarez se le ocurrió la idea de montar un fanzine, y rápidamente nos pusimos a trabajar en ello. A mí en alguna ocasión también se me había pasado por la cabeza hacer algo similar, pero sinceramente no me había atrevido a hacerlo solo. Ahora aquella oportunidad que se presentaba era única, y así nació Spanish Quest. Por cierto, que lo de bautizarlo así es otra de las geniales ideas de Raúl, y no tenía otra razón de ser que tocar el ego nacional de nuestros lectores, para que se animaran y propusieran otro nombre. Finalmente, por fortuna para algunos y desgracia para otros, lo dejamos en Spanish Quest.

Y EN EL FUTURO...

Actualmente estamos trabajando en la segunda parte de Eudoxio, que tal como se anuncia al final de ésta, se llamará 'El Concilio del Bien'. Y digo estamos, porque he reunido a un equipo de personas interesadas en colaborar. Veremos como sale el experimento, desde luego ilusión no falta.

Probablemente se programe en CAOS, el nuevo lenguaje de programación de aventuras orientado a objetos y multiplataforma. ¿Una fecha de salida? Pues supongo que en 1999 estará lista, así que a los que os interese os aconsejo mucha patientez.

A parte del Concilio, tengo otros muchos proyectos, a los que desgraciadamente no puedo dedicarles todo tiempo el tiempo que quisiera. Confieso que tengo como una decena de ideas para nuevas aventuras, de temática muy variada, y la mayoría de ellas tendrán que esperar -casi con toda seguridad- hasta más allá del año 2000 para ver la luz.

Bueno, pues esto es todo. Espero que os haya gustado, para mí ha sido todo un placer compartir estas líneas con vosotros. ¡Hasta la próxima! ■

Daniel Cárdenas
c/ Galvany, 18-20 2º1ª
08901 Hospitalet de Llobregat
(Barcelona)

e-mail: kilivor@usa.net



VOX POPULI

Por: Los socios

¿HAY ALGUIEN AHI?

Veo que hay de nuevo un concurso de aventuras, y con un substancioso premio. Siempre he tenido varias ideas rondando por la cabeza, pero nunca me he puesto a ello.

Coincide con el hecho de que los parsers que había visto me daban la sensación que podían ser más una limitación que una ventaja, y no trato en ningún momento de menospreciar el trabajo de sus autores.

El hecho de tener que estudiar un lenguaje como los indicados, que no son más que un conjunto aplicado de funciones que podrían crearse igualmente en C o Pascal, teniendo así la ventaja de un campo ilimitado de trabajo, en vez de tener estar sujetos a unos formatos prefijados, siempre me ha echado un poco hacia atrás cuando he pensado ponerme a trabajar a fondo.

El caso es que lo he intentado poco hasta la fecha. Vagancia más que otra cosa. No tengo excusa. Y aunque esto empieza a parecerse a la consulta de un psicólogo por correspondencia, he de decir que el hecho de que la «Aventura Conversacional» siempre se mantenga en el mismo estado, sin evolución alguna (la gente sigue programando con el Paws y en máquinas que no sé cómo siguen funcionando, y de las cuales tengo un ejemplar funcional guardado en su correspondiente caja desde hace más de seis años), y que las que se crean en Pcs mantienen la misma estructura: mismos gráficos estáticos y casi inservibles, mismos textos con vocabulario muy limitado, mismos PSIs poco (P)SIs, etc., me llevan a un estado de ansiedad, doctor.

¿Es que nadie es capaz de innovar?, o ¿es que la innovación son esas aventurillas llenas de estupendos sonidos y animaciones que ocupan cientos de megas?. ¿Acaso no es posible crear una aventura donde los PSI puedan «razonar» (hablamos de inteligencia artificial), donde los gráficos si tú dices Norte produzcan tal efecto en la pantalla (al estilo del archiconocido DOOM), donde se pueda ver el estado de cada uno de los personajes (como en los RPG), donde la preocupación o la alegría se

exprese en sus caras, su salud en su aspecto, etc., donde la banda sonora acompañe a cada situación (y no a través del speaker), donde por ejemplo -y que ahora está tan en boga- puedan jugar varios jugadores al mismo tiempo a través de una red teléfono o null-módem?.

Y tú me dirás, estás hablando de video-aventuras o Rpgs. Pero aún no he encontrado una que me satisfaga. Yo quiero una que tenga todo eso más el poder comunicarme libremente sin tener que usar menús de frases predeterminadas, donde los personajes no sólo sepan decir que están muy tristes porque han perdido a su hijo y que cuando lo encuentres te darán una cosa que se le cayó a no se quién (estilo Ultima y otros muchos), donde no tengas que matar a todo lo que se te cruce en tu camino (estilo a la mayoría de los RPGs), donde en tu grupo no siempre haya un guerrero, un elfo o un mago, y que has de manejar tú mismo como si tuvieras una crisis de identidad múltiple...

¡Quiero algo distinto! ¿Cuánto habremos de esperar para ver un juego comercial (es decir, que guste al gran público y salga de pequeñas minorías como la nuestra) en el que se puedan teclear órdenes, y no sólo órdenes, sino poder opinar sobre el tiempo en las Azores y que alguien te entienda?, ¿un conversacional que necesite 4 Mb de memoria para funcionar debido al volumen de vocabulario que contenga, y donde existan tantas formas de interactuar con los demás que nunca haya una partida igual a la anterior, y donde no haya forma de describir el camino para el final del juego mas que con generales trazos y consejos ...?

O quizás debería preguntar: ¿existe una evolución para las aventuras conversacionales? ¿o por el hecho de pensar lo que pienso debería ser expulsado de un club como éste?

¿Hay alguien que piense como yo? ¿tiene algo que ver el hecho de que no me gusten los entornos Windows/OS-DOS porque me siento maniatado por un ratón? (¡MS-DOS forever!).

¿Hay alguien ahí?

Silencio ...

```
>guardar archivo
-Desconozco el significado de la palabra ‘archivo’. Pruebe a decirlo de otra forma.
>guardar fichero
-El fichero ha sido grabado.
>salir
-No puedes salir de donde estás.
>fin


C:\> _
```

Kiko

NAVEGANDO POR EL CIBERESPACIO

ues estaba yo de paso por Granada, en casa de mi hermano, cuando me sonríe y me dice: «¿quieres navegar por el ciberespacio?». Y... bueno, debido al lento modem que tiene y al deficiente servicio de telefónica (con cortes en la comunicación, que si no engancha, etc) me lleve un desengaño: no me gustó.

Pero, despues de dejar de divagar por las montañas de información e infinitas direcciones y webs, cuando se descubre el «Yahoo» y los «grandes buscadores», la cosa cambia. Y si uno tiene claro lo que busca, lo encontrará para satisfación personal. Pero cuando la cosa se vuelve de extasis fue cuando me dio por probar: «Busca aventuras. ¡No, no!. Busca mejor en ingles: Adventures games.». El Yahoo encontró unos 500 objetos posibles de referirse a aventuras, pero entre ellos me saltó a la vista uno que rezaba: «COLOSSAL CAVE of Crother & Woods». Y allí encontre un servidor de la aventura original ¡No daba credito a mis ojos!, había de todo sobre la colosal, desde trucos hasta relatos de partidas.

Baje todo lo que pude, y el resultado se lo he mandado a Juanjo para que lo pase a dominio público y lo podais disfrutar. Despues probe con Peter Gabriel, y lo encontré, una preciosa web que os recomiendo visitar. Y asi poco a poco le fui cogiendo el gustillo a la cosa. Despues probé en la Infovía, que es como internet pero de ámbito nacional (creo), y encontré en una web de AXIS, un MUD o Multiplayer Dungeon, de calidad media, pero aceptable si se aprende las enreversadas instrucciones. Tambien van a poner un servidor de DOOM para jugar a 8 jugadores a la vez.

En fin, que quien no lo haya probado... que se vaya a casa del vecino y lo pruebe, ¡Que es un flipe! ¡Todo el planeta en conexión!. Pero no os engancheis, que yo me estoy enviciando, y es como las drogas, lo pruebas y...

Otro punto de diversión a raudales son las conversaciones o partys o como se quiera llamarlo (que nada tiene que ver con el erotic phone). A mi personalmente es lo que más me ha gustado: 16 cibernautas hablando entre si vía modem. ¡Un descontrol!, pero que das tu opinión, y puedes crear tus propias conversaciones (sobre un tema, tías buenas por ejemplo) y ver si atraes la atención de la peña. E incluso mucha gente los usa para ligar, ya que en ciudades grandes siempre habrá alguien en común. Pero yo os recomiendo que para conversar lo hagais en infovía, donde son todos hispanos y no tienes que matar el inglés si no lo manejas bien.

Y eso es todo amigos.

Si alguien no entiende ni papa de los términos que aqui se hayan... que se lean el curso de telecomunicaciones que se publicó hace ya en el CAAD. Los que son sabios en estos lares que me perdonen por mi incultura sobre el tema, ya que yo, soy sólo un iniciado y burdo aprendiz de cibernauta.

El Clerigo Urbatain.

EL GUSANILLO REVOLOTEA DE NUEVO

Son muchos años los que separan nuestro primer contacto de este email que he abierto esta mañana en el trabajo.

Después comenzaron a pasar por mi cabeza todo tipo de recuerdos, y es que han pasado muchos años y he cambiado bastante, pero sigo ligado a la informática ahora de manera profesional, y es que ya tengo 23 tacos!!

Me he pasado por la página, lleno de emoción y ese sentimiento de aventura que se encontraba totalmente dormido en mí. El diseño y contenidos son excelentes (y esto te lo dice un webmaster). Aun embargado por la emoción de tu email, pasé por la página de juegos para spectrum y me encontré a El Viejo Archivero. 10 minutos más tarde de este hallazgo, ya no quedaban en mi rostro ningún vestigio de las lágrimas de emoción que afloraran antes de abandonar mi puesto precipitadamente. Mañana miércoles me marcho 10 días de vacaciones, pero a la vuelto espero tener más información del Club, creo que ha llegado el momento de volver a lo que nunca debí abandonar. ¿Fue la juventud? Posiblemente... pero es hora de retomar esa faceta inacabada de mi vida.

Siento decirte que no tengo ya nada de mi spectrum, ni la máquina, ni juegos, ni El Viejo Archivero, a la vuelta de las vacaciones me lo bajaré y prepararé las soluciones. También me voy a bajar los nuevos parsers para empezar a crear otra vez.

Mi vida profesional ya está bastante dilatada, he trabajado como programador de Vax y Digital para Endesa, luego fui Jefe de Informática del departamento de calidad de la Autovía del Noroeste, el año pasado trabajé como webmaster para el programa de televisión Pc Adictos y varios proveedores más y tras estos trabajos y algunos que omito por ser de menor interés, he terminado en Canal Satélite Digital, en el Canal C:, como webmaster y administrador del sistema (entre otra serie de atribuciones como director suplente del programa) en el programa Planeta C. Puedes ver nuestra web en



http://www.planetac.com

Comienza una nueva era en Level 10 XD
Un saludo.

Jorge Louzao Penalva

PREGUNTAS Y RESPUESTAS ATRASADAS

Por: El Clérigo Urbatain


continuación voy a responder a algunas preguntas pendientes de respuesta del CAAD 29, espero que sirvan de ayuda:

A FRANCISCO VÁZQUEZ VALERA

LEGEND OF KYRANDIA:
Al fauno del bosque hay que darle la manzana, asi que no te la comas.

A CRISTÓBAL GONZÁLEZ

HERESVILLE:
El tablón se clava con el martillo y los clavos de dentro de la lata. La trampilla la abren los de abajo cuando quieren, al parecer oyen ruido y suben a ver que pasa.

De paso le respondo a Pablo Vinuesa que las llaves las tiene uno de los de abajo, la esponja es para la madre, los interruptores pa no tocarlos y la foto ni idea, y en la lata están los clavos y creo que ya.

A A. VALERO FERNÁNDEZ

DRACULA:
No se bien como se libra del chucho, pero resulta que dependiendo de lo que cenes esa noche, tendrás distintas situaciones, y de ellas, en una no hay problemas, asi que prueba las diferentes combinaciones de comida y bebida del restaurante.

PANORAMA AVENTURERO ESPAÑOL

Por:Juanjo Muñoz

Bueno, creo que puedo decir sin temor a equivocarme que peor no podríamos estar. Antes pensaba que cuando las compañías comerciales abandonaron al Spectrum, y nos quedamos solos con nuestro PAW, poco podríamos hacer...

Pues bien, entonces empezó la verdadera explosión de la aventura, con la realización de las mejores obras, Por consiguiente, me frotaba las manos pensando en lo halagüeño del panorama que se nos abría a continuación:

Varios potentes y flexibles parsers para PC, montones de gente con este ordenador, la mayoría programadores del Spectrum, ahora con un ordenador en el que las antiguas limitaciones de memoria no existían...

Pues bien, podemos traducir esto a un fracaso total. ¿Por qué?

Muy sencillo, porque la gente no programa.

Existen varios grupos que sí lo hacen, pero... ¿qué son dos aventuras en PC? NADA. Debíamos estar hasta el cuello de programas, saturados, no poder ni comentar todas las que nos llegasen, y sin embargo, no se hace nada de nada.

¿Cual es el motivo?

No soy sociólogo ni psicólogo, por lo que no os daré más que mi impresión objetiva. Me temo que sólo se trabaja bajo presión, y tener ahora tanta facilidad para crear no supone un desafío.

Otra opción es que los errores antaño achacados a la falta de memoria ahora quedarían patentes como inexperiencia del programador.

Y otra más que se carece de grafistas...

Y podríamos seguir, pero, ¿para qué? Si no hay motivación, no hay nada que hacer, es tratar de encender leña verde y mojada, totalmente inútil.

Para solucionar esto podría sugerir el enorme mercado del PC, suficiente para animar a cualquiera.

Dejar los gráficos en un segundo plano, realizar una buena aventura, y luego buscarse un grafista. Se podría publicar como texto y luego la versión gráfica. Se podrían realizar conversiones de clásicos del Spectrum, corregidos y aumentados, se podría hacer mil cosas, pero no se hacen.

Quizá este panorama sea un poco pesimista, pero es la realidad, y espero dentro de poco que se arregle, por que si no...

Yya veremos, como dijo un ciego.■

LOS MALOS

y la influencia de la sociedad en su comportamiento

Por: Emilio Martínez

Toda la gente clasifica a los "malos" como las personas, seres, objetos o cosas raras que te las hacen pasar canutas en los juegos haciendo que el juego en su mayoría sea posible gracias a ellos.

¿Os podéis imaginar lo que sería jugar al Monkey Island 2 sin la existencia de Largo La Grande o Le Chuck? La vida de Guybrush sería pura monotonía, sería un pirata rico que no se sintiera intimidado por nadie, con lo cual al paso del tiempo debido al aburrimiento al que estaría sometido tendría dos opciones: o bien el suicidio, o bien convertirse él en el "malo", que acosara a otros pobres aprendices de piratas. Pero lo que todo el mundo no sabe es que los "malos" tienen su lado bueno, su corazón y que son víctimas de la sociedad.

Por poner un ejemplo, ¿por qué llamamos al tentáculo del Maniac Mansion "malo", si él únicamente es una víctima de la sociedad avanzada en la que vivimos, que experimentan con cualquier cosa, enredan con el ADN de los animales y para mas morbo al asunto, que culpa tiene él de beber cosas que no se encuentran en el mejor estado. O porqué llamamos "malo" a Malcolm, el bufón del reino de Kyrandia, él desde pequeño estuvo educado para hacer bromas, unas de mejor o peor gusto, pero quieras o no son todo bromas. Y para amargar todavía más la existencia al pobre Malcolm le acusan de un asesinato que él no cometió y la sociedad se vuelca sobre él repudiándole y amargándole completamente la vida. De esa manera cómo se puede intentar ser bueno.

La sociedad es la culpable de todo, y sino preguntárselo al genial Kevin Smith, el director de películas como Clerks y Mallrats, donde nos comenta la posibilidad de que realmente en la Guerra de las Galaxias, los malos fueran los Rebeldes y no el Imperio. Para ello nos cuenta que en toda la trilogía se construyen dos Estrellas de la Muerte, la primera en la "Guerra de las Galaxias", la cual al ser destruida estaba completamente construida y el Imperio recibe el castigo que se merece.

Pero por el contrario, la segunda estrella de la muerte que destruyen en el "Retorno del Jedi" estaba a medio acabar, y los

soldados imperiales lo único que saben hacer es llevar traje blanco y disparar, así que el Imperio para construir una obra de tal magnitud debieron contratar a trabajadores autónomos (albañiles, fontaneros, electricistas) que mueren también al ser construida la Estrella de la Muerte, son victimas de la sociedad, de una guerra que ni les va ni les viene.

Poneros en su caso, sois un electricista que tiene mujer y dos hijos, y una hipoteca que pagar de un piso en los suburbios. El gobierno te ofrece un trabajo en el cual todo son ventajas, y mientras estás realizando dicho trabajo mueres a manos de unos rebeldes que van destruyendo todo lo que se encuentran en su camino con sus rayos lasers.

Hombre, esto no quiere decir que no haya "malos" verdaderamente "malos", porque haberlos haylos, como es el caso del malvado Vohaul que hace la vida imposible a mi anti-heroe favorito, Roger Wilco. Con esto quiero decir que antes de juzgar a un "malo", primero hay que conocerle bien, saber en qué condiciones ha vivido, cuál ha sido su papel en la sociedad y la influencia que a tenido ésta en su persona.■

DIRECCIONES INTERESANTES DE INTERNET

✈ *El Club de la Aventura* .... http://www.meristation.dirac.es/aventura/index.htm/
Excelente publicación electrónica especializada en aventuras, incluída en la revista Meristation. Su mandamás es nuestro amigo Jordi 8-)

✈ *Es la Segunda WEB Más Grande que he Visto*... ... http://www.ctv.es/USERS/nocturna/
Está página está especializada en la saga de Monkey Island.

✈ *Fundación Pro-Imagyna*.......................... http://www.geocities.com/TimesSquare/5787/
Fundación aventurera dirigida por el ubicuo Daniel Cárdenas, con una completa recopilación de info aventurera.

✈ *BASS Software* http://www.geocities.com/SiliconValley/8039/
Grupo de programación, entre otras cosas autor de la aventura EL PRINCIPIO DEL FIN.

✈ *The Roebuck* .... http://thepentagon.com/nmsoft
Página aventurera de Carlos Sánchez, autor del parser NMP.

✈ *El Castillo del Elfo Ancor*...http://www.geocities.com/TimesSquare/Realm/4947/index.html
Página interesantísima realizada por un aventurero de pro.

✈ *Alcachofa Soft* http://www.ctv.es/USERS/alcsoft/page2.html
Los autores de DRASCULA, embarcados en nuevosproyectos, por fin con página oficial.

✈ *Lloret Free Byte* .... http://www.iponet.es/~dardo/index.html
Esta es la página de Dardo, activo colaborador del CAAD. Además de su extenso Archivo de Soluciones, también dispone de gran cantidad de material sobre Amiga y PC.

✈ *Somewhere. LDAP* .... http://corbu.aq.upm.es/~a28315/
Aquí tenemos la página de Luis David Arranz, creador de LA GUARIDA VALSHAR, con diversos temas musicales, además de información aventurera.

✈ *Aventuras Conversacionales* .... http://bbs.eui.upv.es/~steel/conv.html
La página de Vicente Tarín. Todo lo relacionado con aventuras conversacionales,como opiniones, comentarios de aventuras, articulos, guiones FREEWARE, proyectos en preparacion, peticiones de colaboracion,etc...



BREVE HISTORIA DE AVENTURAS AD

Por: Juanjo Muñoz



ien, puesto que en el mismo título indico que será breve, voy a empezar sin más preámbulos. Dinamic, tras lanzar la versión aventurera de El Quijote, vió que tenía un filón con las aventuras conversacionales, y creó una subdivisión de su sello bajo las que editarlas, llamada Aventuras Dinamic, o por sus siglas, AD. Bajo este título se publicaron Megacorp, La Guerra de las Vajillas y Los Pájaros de Bangkok, creadas por grupos independientes que vendían su programa directamente a Dinamic. En 1988, Andrés Samudio se puso en contacto con los hermanos Ruiz, de Dinamic, para llegar a un acuerdo de distribución de la versión de La Aventura Original que había creado. En aquella época, Samudio y Carlos Marqués, el grafista, formaban Samusoft. Tras varias conversaciones y tratos, se llegó al acuerdo de crear un nuevo sello radicado en Valencia, con el objetivo de realizar exclusivamente aventuras conversacionales, y venderlas en exclusiva a Dinamic. Desde luego, era un sello nuevo e independiente, pero dado que el nombre AD ya se había creado un hueco en el mercado aventurero, se optó por mantenerlo en parte, adoptando el nuevo sello la denominación de Aventuras AD. A partir de entonces, el AD carecía de significado, no eran siglas ni nada similar, sólo parte del nombre. El equipo aumentó progresivamente con Manolo Martínez, programador de la primera etapa, Juan Manuel Medina, de la última, el que esto os escribe, colaborando en guiones y textos, Carlos Darder, grafista, y algunos colaboradores más. También estaba como personal «auxiliar» y dedicado a probar y rastrear las aventuras en busca de errores, aparte de todos nosotros y dedicadas en exclusiva a ello, Eva Samitier y las hijas de Andrés, Mónica y Guisela. Aventuras AD publicó 6 aventuras: Aventura Original, Jabato, Cozumel, Aventura Espacial, Templos Sagrados y Chichén Itzá.También podríamos añadir SUPERVIVENCIA, o como se la conoció más, El Firfurcio, una mini-aventura para Spectrum, basada en la que acompañaba el parser PAW en su versión inglesa, pero traducida y aumentada. La causa del cierre de Aventuras AD fué simplemente el enorme retraso en los pagos por parte de Dinamic, que en ocasiones ni siquiera se producía. Por tanto, y dado que no se pudo seguir haciendo frente a los gastos (sólo el parser DAAD costó 3.000.000) se optó por detener toda producción, sirviendo de puntilla que el interés comercial por las aventuras gráfico-conversacionales estaba concluyendo.

Se podría contar mucho, mucho más, montones de anécdotas y temas que podrían ser muy trillados, pero eso depende del interés que mostréis los que leéis esto.

En respuesta a ello quizá se vaya ampliando esta historia.■



TÉCNICAS ANTI-CHEATING

Por: Daniel Cárdenas

Permitídme que os introduzca en materia, reproduciendo parte de cierta conversación que tuve con alguien, hará algo así como dos meses…

- He llegado a XXX {no recuerdo cuáles fueron las palabras exactas de aquel individuo} en tu juego, pero unos asaltadores me fululan en el camino.
- ¿Ah sí?
- Y mira que tengo el martillo y la cota de mallas…
- ¿Quéeeeee? ¿Qué tienes la cota de mallas? ¿Y cómo la conseguiste? {Algo no me encajaba, era imposible que aquel ser destripajoysticks y revientateclas sin escrúpulos hubiera sido capaz de hacerse con la cota de mallas, uno de los secretos mejor escondidos de Eudoxio}
- Pues la compré - dijo él . {Durante unos instantes llegué a creer que debía haber un bug en el juego, que permitía conseguir tanto dinero como uno quisiera, o algo así}
- ¿La compraste? Pero… es imposible, ¡no hay dinero suficiente para comprarla! A ver, haz un inventario, a ver qué tienes. {Y efectivamente, con aquello se hizo la luz.} ¡Eh, tío! ¿Qué son esas ciento cincuenta monedas de oro? {¡Pues vaya con el bicharraco este!}
- Ah, bueno utilicé un programa, que te crackea los juegos y te da vidas infinitas y esas cosas. {En esos instantes se me cayó el mundo encima. No era un bug, había… había sido el manazas ese que había corrompido mi juego. Dios, cuanto lo odio.}

Pues sí, esas clases de programas existen. Te escanean la memoria y cambiando unos simples bytes de valor (ya se ocupará el programa de encontrarlos) te pueden otorgar vidas infinitas, o como en el caso de más arriba, el dinero que tú quieras. Trapicheando un poco más, incluso puedes alterar el estado de los objetos, y por ejemplo hacer que aparezca uno en el inventario como por arte de magia, o realizar teletransportaciones variando el byte (o los bytes) que indican la localización del jugador. Esto es una guarrada para el programador de la aventura, al menos a mí me lo parece y hay que tratar de impedirlo a toda costa. Toda aventura hay que jugarla por los propios medios de cada uno, resolviendo los problemas legalmente. A mí, me daría auténtico asco el acabarme una aventura utilizando alguna de estas guarradas. Por eso, en cuanto perdí de vista a aquel energúmeno me dispuse a trabajar en ello, y declaré… LA GUERRA A LOS

CHEATERS.

ENTRANDO EN MATERIA

Los cheaters suelen funcionar como programas residentes, que se activan via combinación de teclas, mientras se ejecuta el propio juego que se desea crackear. Cuando se activa, él toma el control, teniendo acceso a todo el espacio de memoria ocupado por el juego. Y llegados a este punto, tal como comentaba antes, uno puede hacer cuanto se le antoje. A parte de este tipo de programas, hay que citar otro método, que consiste en la edición hexadecimal de las situaciones o savegames. Esto requiere algo más de dedicación y mimo por parte del usuario, pero tampoco resulta demasiado difícil llegar a descubrir los puntos claves del fichero, y via prueba y error, descubrir parte de la estructura lógica de la situación.

Bueno, todo esto lo podréis evitar con unos sencillos consejos y trucos, que a continuación os describo. Si los seguís, haréis la vida imposible a los jugadores tramposos, a los cheatears, a los editores hexadecimales, a los crea-trainers y a la madre que los parió a todos.

Otra cosa, la información que aquí encontreréis será bastante genérica, y aunque en los ejemplos usaré sintaxis de C, no deberíais tener problemas para traspasarlo a vuestro lenguaje preferido. Y si utilizais un parser y no un lenguaje tipo C, Pascal, Eiffel, Modula… se supone (y es un suponer) que el parser tendrá sus propias técnicas para evitar todo tipo de trampas, ¿o supongo demasiado?

SAVEGAMES

Para realizar un fichero de situación (o savegame) guardaremos el contenido de todas las variables y estructuras, que guarden información vital sobre el estado del juego: objetos, flags, etc. Las formas de hacerlo son:

1) *A saco-paco*, grabamos toda la información en bloque y seguida. Tiene el problema ya comentado de posibilidad de edición hexadecimal.

2) *Encriptando la información*. Es lo más fiable, y hará fracasar cualquier intento de descifrar el maremágnum de bytes de la situación. Pero, sinceramente, desconozco el arte de la encriptación, y rogaría a cualquiera que conozca este método, que lo comparta con todos nosotros.

3) *Realizando una pseudo-encriptación*, que no es más que guardar unos cuantos bytes de información más, que no asegurarán la total integridad del fichero, pero sí la total corrección de todos aquellos datos críticos (los fácilmente detectables). Estos datos comprenderán las características del jugador (habilidades o cantidad de monedas de oro, por ejemplo), los datos referidos al inventario y todo aquello que consideréis vital. La información adicional que guardaremos, consistirá en unas cuantas operaciones más que realizaremos con los datos: sumas, restas, divisiones, módulos, etc. Además, grabaremos diferentes sumatorios de las variables de control y flags y, por supuesto, todo bien mezclado con información basura (números generados aleatoriamente) para despistar al personal. Después, al cargar comprobaremos a ver si todo está en orden, es decir, si coincide todo.

Quizá antes podía alguien llegar a detectar que en la posición 314 se guardaba la cantidad de monedas pero, ¿quién va a saber que ahora también en la 543 se guarda la cantidad de monedas, más el número de localización del jugador múltiplicado por 5, más

los puntos de aventura módulo 13?

En la versión 1.5 de Eudoxio llegué a poner unas 20 operaciones que combinaban las características del personaje y unos cuantos sumatorios de control. Esta técnica hará casi intocable el fichero de situación, y podremos estar seguros de que los datos críticos serán todos correctos, ya que en este aspecto será imposible engañar al programa.

Fijaros que las precauciones al grabar las situaciones no servirán de nada si las trampas se realizan cuando el juego está en plena ejecución. Si antes, únicamente nos ocupábamos de la integridad del fichero al grabar y cargar, ahora, contra los cheaters habrá que estar alerta en todo momento, ya que en cualquier instante podrían verse modificados los bytes de información, y habrá que estar muy al tanto.

El procedimiento para saber si la información es correcta o no en un momento determinado, se basará en lo mismo que en el caso de los savegames. Combinaremos caracteristicas, atributos, información de control y demás. Tendremos una nueva estructura de datos:

```
unsigned char control[N]
```

La tabla la podremos hacer tan grande como queramos, todo depende de cuantas comprobaciones de integridad queramos hacer (cuantas más, y más complicadas mejor). Y fijaros también que esta información jamás aparecerá en las situaciones a salvar, siempre será algo interno y propio del programa.

```
void actualizar_anti_cheat_data (unsigned char cntrl[])
/* Realiza un volcado de información referente a anti-cheating sobre cntrl */
{
     cntrl[0]=jugador.monedas+jugador.experiencia;
     cntrl[1]=2*jugador.monedas+1;
     cntrl[2]=(200-jugador.monedas)%(jugador.experiencia+1);
     cntrl[3]=sumatorio_de_nosequé ()% 13;
     (…)
     cntrl[N]=(sumatorio_de_nosecuanto()%19)+jugador.vida;
}

void comprobar_no_cheating()
/* Comprobamos la integridad de la información */
{
     unsigned char comp[N];

     actualizar_anti_cheat_data(comp);

/* ahora comprobamos que la información que poseemos
      (control) coincide con la que acabamos de crear */
if (!iguales(comp,control))
     broken_data(); /* Se ha utilizado un cheater, abortamos programa */
```

```
    }

    void  broken_data()
    /* Presentamos error y damos por finalizada la ejecución */
    {
        mensaje_sistema("ERROR CRITICO: Broken data! En un 99.9999% de los casos
ésto se debe al uso de programas cheater y similares, so capullo.");
        exit(-1);
    }
```

Ahora sólo queda saber cuando hay que realizar estas comprobaciones. ¿La realizaríais cada M microsegundos? ¿O con cada interrupción del reloj? ¡NO! ¡No, no hace falta ser tan analfabestia! Basta con que lo hagamos cada vez que vayamos a modificar algo. Por ejemplo, el jugador consigue una moneda, pues lo que debemos que hacer antes que nada es comprobar_no_cheating, y después sumarle la moneda a la variable/estructura correspondiente. Daos cuenta de que si después de la modificación hicieramos otro comprobar_no_cheating, la cosa petaría y acabaríamos en broken_data (y el ordenador insultándonos). Así que no os olvidéis nunca de actualizar_anti_cheat_data después de modificar algo. También os aconsejo que en vez de hacer algo como jugador.monedas++ tengais una rutinilla de incrementar monedas:

```
    void inc_monedas (char n)
    /* Incrementa en n monedas de oro el capital del jugador */
    {
        comprobar_no_cheating();
        jugador.monedas+=n;
        actualizar_anti_cheat_data(control);
    }
```

Esta estructura se hará extensible para todo lo demás, por ejemplo:

```
    void conseguir_objeto (char n)
    /* El jugador consigue el objeto número n, y se lo pasamos al inventario */
    {
        comprobar_no_cheating();
        inventario[n]=MOCHILA;
        actualizar_anti_cheat_data(control);
    }
```

El actualizar_anti_cheat_data habrá que hacerlo también al iniciar el juego, y después de cargar y antes de salvar las situaciones. En cuanto, al comprobar_no_cheating, no está de más hacer uno cuando el jugador hace un inventario, porque con toda seguridad, eso será lo primero que hará para ver si el cheater ha surgido efecto o no…

Espero que haya quedado más o menos claro, y si tenéis alguna duda sabed que estaremos por aquí para solucionarlas. ■

FEEDBACK

Por: La Redacción

Para los despistadillos, los nuevos socios, o simplemente, aquellos que se hayan olvidado, vamos a dar un somero repaso al cometido de esta sección: Se trata de responder una serie de preguntas que tenéis al final de la misma.

Ello sirve para dos cosas: Conocer vuestra opinión sobre un número concreto del CAAD, y por tanto amoldarlo a vuestros gustos, y también hacer acreedor a un valeroso socio de una suscripción gratuita, concretamente la próxima.

¡Ah! Y decimos valeroso socio porque hay que cumplir unos requisitos concretos y específicos, no creáis, no...

A saber, la ingente labor consta de los siguientes inefables pasos:

- Leéis el CAAD
- Extraéis una opinión o parecer sobre el mismo
- Cogéis una tarjeta postal
- Respondéis las preguntas del Feedback
- La mandáis al CAAD

Ya sé que esto es capaz de carbonizar los más vivos cerebros, asi como de desgastar las mas curtidas manos, pero estoy seguro de que siempre hay osados capaces de hacerlo, como Jesús García García, que tras cumplimentar los pasos antes indicados, dignos de Hércules en sus trabajos, o de Ulises en su odisea... ¡ha conseguido una suscripción gratuita al CAAD!

Y eso sí, cuando mandéis las tarjetas, no olvidéis indicar qué Feedback estáis respondiendo, y por supuesto vuestro nombre y número de socio. ¿Qué? ¿Cómo? ¿Qué porqué en tarjeta postal? Muy sencillo, además de alegrarme la vista, la mayoría de las postales tienen un tamaño estándar, por lo que es una forma de igualar las posibilidades de obtener el premio. Eso no quiere decir que se ignoren los feedback que lleguen por cualquier otro medio... son incluidos en las estadísticas, pero no entran en sorteo.

Dejemos esto ahora, y pasemos a ver qué os ha parecido el CAAD 31...

RESULTADOS CAAD 31

1.- ¿Cómo calificarías este número? (0=horrible, 10=perfecto)

La puntuación máxima emitida por un socio ha sido 10, mientras que la mínima se quedó en 6, resultando la media del CAAD 31 de 7,72 puntos, un bajón de casi un punto respecto al anterior número.

2.- ¿Es mejor o peor que el número anterior?

Y como muestra de ello, vemos que las opiniones sobre el CAAD 31 han estado muy repartidas: Un 35 % de los socios lo consideraron MEJOR que el CAAD 30, mientras que el 33 % pensaron que era PEOR... el resto los consideró equiparables.

3.- ¿Qué te ha gustado más?

La sección que más gustó furon los COMENTARIOS DE AVENTURAS con diferencia, seguidos de un hecho, más que una sección... concretamente que el CAAD LLEGASE. También han obtenido buena opinión por los socios los informes, sobre todo el ASI SE HIZO y el dedicado a LOS 5 DIAS DEL PIXEL.

4.- ¿Y menos?

Por supuesto, lo que menos gustó fue el RETRASO... aunque al menos, lo siguiente era el apartado NADA, con el que se indica que nada del fanzine ha disgustado especialmente. Tampoco ha hecho mucha gracia la MENSAJERIA INTERNA, que queda eliminada, y hechos como la escasez de secciones o la poca variedad de las mismas. ¡Se admiten sugerencias, que para eso está el feedback!

5.- ¿Vas a participar en el Concurso de Aventuras? ¿Por qué?

Prácticamente la mitad de los socios han decidido participar en el Concurso de Aventuras (¡ánimo!), aunque existen muchas variables en las respuestas, dependiendo de si se terminará el proyecto a tiempo, de si se consigue... ¡seguro que sí!

Entre los que han decidido no participar, destacan frases como «si al menos supiese programar...», «si estuviese capacitado...» ¿Será posible? ¡Derrotistas! Para eso están los cursos de programación del CAAD, y los manuales de los parsers. Paciencia y a ello, oye. También es destacable la negativa a participar de quienes poseen un Amiga, pero no es posible ademitir aventuras de ésa máquina, emulada en un PC, del mismo modo que tampoco se admiten aventuras emuladas de Spectrum. Recordemos que el Concurso se organiza para potenciar la aventura y hacer nuevas creaciones en la plataforma más extendida, el PC.

CUESTIONES DEL CAAD 33

1.- ¿Cómo calificarías este número? (0 = horrible, 10 = perfecto)
2.- ¿Es mejor o peor que el número anterior?
3.- ¿Qué te ha gustado más?
4.- ¿Y menos?
5.- ¿Qué otras preguntas pondrías aquí?



¡El retorno de la página en blanco!